昭和63年5月10日発行（毎月1回10日発行）第2巻第5号（通巻14号）昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXマークはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
月刊
MSX・FAN
●NEW
ワールドゴルフII
カサブランカに愛を
殺人倶楽部
マンハッタン・レクイエム
ガンダーラ
マース/ゾイド
ファミクル・パロディック
王子ビンビン物語
井出洋介名人の実戦麻雀
抜忍伝説
テスタメント
●㊙情報満載
〈ドラクエIIのあぶない水着ほか〉
大増ページ
ゲーム十字軍
●LIST
ゲームプログラム
11本!!
●ATTACK
〈知りたかった最後まで、やります!〉
ハイドライド3
〈待ちきれないキャンプ情報31〉
THE プロ野球
激突ペナントレース
1988
MAY
360YEN
05

SONY

▼これが、「F1ツールディスク」の中身だ!!

さわって、おぼえて、

BASIC プログラミング ツール

ぶあつい教科書(マニュアル)なんていらない! ゲームをつくるためのカンタン〈基礎〉プログラム

①グラフィック切り替えアニメ

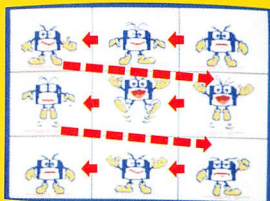
まずは、自作アニメでミニドラマ。

キミは、付属のグラフィックエディター(右ページで紹介)で9枚の絵を描くだけ。あとはディスクがアニメにしてくれる。かんたん・アニメーター体験だ!

▶このように9コマの絵を自分でつくって、▼ひとコマずつ表示すると……オ! できたぜ、アニメ!

②グラフィック画面ハードコピー

欲しい画面、なんでもプリントアウト!

自分でプログラムしたカンゲキ画面。プリントアウトして残したり、友だちに見せたくなるのが人情。これは、BASICのプログラムや、グラフィックエディターでつくった「絵」をプリンタに印字する、うれしプログラム。

鮮明さで差をつけるなら、新発売のHBP-F1プリンタだ!(くわしくは右ページ)

③スロットマシンプログラム

くじ引き、パーティ、これで盛りあがれ!

「よし、今日のパーティは特賞 MSX MSX MSX を3本出そう!」自由に決めて、みんなで遊べるスロットマシンゲーム。もちろん、自作の絵柄を使って、オリジナル版をつくることもOKだ!

●ホラ、こんなふうに➡
自分で絵をつくって楽しもう!

④基本楽器・音階プログラム

ゲームのBGMは自分でつくる!

キーボードで入力した音を、そのままデータとしてセーブできる。つまり、好きな曲を"弾いて"、それを自作ゲームのBGMにできるのだ! スゴイ!

⑤スプライトパターン作成プログラム

⬆たとえば、ここに登場する ツール君も、こう描ける。

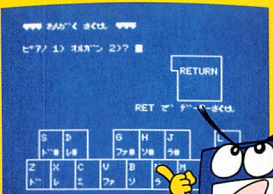
カンジンのキャラクターづくりもカンタン!

ゲームのキャラクターをスプライトでつくるプログラム。8×8ドット、又は16×16ドットの大きさでスプライトをつくり、1ラインごと色をつけることもできる。さ、キミだけのユニーク・キャラの誕生だ。

⑥カーソル、ジョイスティック、マウス、入力ルーチン

そして、キャラクターを自在に動かせ!

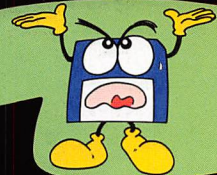
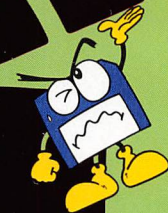
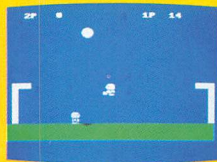
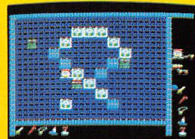
ゲームの中で、キャラクターを動かすための、基本プログラム。さっそく、自作のキャラクターを画面せましと暴れさせてみよう。

連射機能付ジョイパッド⬇
JS-303T 2,000円

⑦シューティング プログラム

さ、いよいよシューティングの術だ。

自在に動きまわる敵キャラを、攻撃するプログラム。⑤でつくった自作キャラクターを入力してシューティングを試してみよう。ミサイルが当ると音がする!

タマを撃つルーチンと、当たり➡判定のルーチンが習得できるハズ。マシン語がわかるキミは、タマのスピードをプログラムしなおして、迫力シューティングにきりかえることもOK!

ゲームづくりに挑戦するなら、

ゲーマーの君も　今日からプログラマー！
グラフィックエディター
好きな絵を自由に描いて、呼びだせる本格派GE
ゲームのタイトル、背景、コリにコッて、自慢しよう。
紙の上に描くのと同じくらいカンタン。スクリーン5〜8までサポート。色づかいも最大256色までOK。そして、できあがった絵を拡大、縮少、反転、移動、複写と、まさにやりたいホウダイ。GE(グラフィック・エディター)として、まさに最高の機能を誇ります。もち、その絵をBASICプログラム上に呼びだし、ゲームのさまざまなグラフィックスとして使えるのだ。
新発売モニターCPS-14F1なら、細かいとこまで鮮明描写！
←こんな絵もカンタンに描けちゃうのだ。あとはキミのセンスしだい。ウデしだい。
特選ゲーム集
キミと同じMSX仲間がつくった秀作ゲーム。キミのプログラマー魂に火をつけるぞ。
①SOCCER(サッカー)
ふたりで遊ぶ、サッカー空中戦。オーバーヘッドキックなんかもできる、なかなかのスグレモノ。カンタンプログラムで熱くなれる好例だ！
(右はプログラム・リストの一部)
これで動くゾ！
②キャリーフルーツ
「たかちゃん」をカーソルキーで操作して、青リンゴをすべて小屋へしまうゲーム。絵もうまい。画面もキレイ。全部で何と16面。キミは全部クリアできるか。
③奇跡の品物
(プログラム・リスト掲載)
「チャオ」をカーソルキー又はジョイスティックで操作して遊ぶ、"グラフィカル神経衰弱"ゲーム。中身がみごと合うと、不思議な奇跡がおこります。
④ZIG
(プログラム・リスト掲載)
テニスとブロックくずしをミックスした、惑星間"悪魔退治"ゲーム。
これ以外にもいろいろ楽しめる便利ディスク
●目ざまし時計 ●ディスクコピー●関数グラフ●MSX-DOS●ベーシックファイラー
いま、F1XD
1台に1枚
期間中、F1XDか、ディスクドライブのHBD-F1、HBD-20Wお買いあげの方にもれなく、プログラミングにカンタン入門できる特製「F1ツール ディスク」をプレゼントします
「特製プログラミングおたすけディスク」(F1ツールディスク) 非売品 をプレゼント
(2月21日〜4月20日)
(このディスクは、HB-F1XD・HBD-F1・HBD-20W専用です)
F1ツール ディスク
HiTBiT MSX2
ちょっとかじれば、欲しくなる。
プログラミング用プリンタとモニター。
●F1プリンタ HBP-F1 ¥44,800
英文3種、和文3種のマルチフォント/JIS第1水準、第2水準の漢字ROM内蔵/24×24ドット/ハガキ印字もカンタンにOK。
新発売
●F1モニター CPS-14F1 ¥64,800
14型・アナログRGB モニターディスプレイ/2,000文字表示でダントツ鮮明画像
3/21発売
It's a Sony
連射、スピコン、プログラミング。
実力のディスク内蔵マシン
●大容量の3.5インチFDD内蔵●スピコン、連射ターボ、ポーズ機能で、勝つためのパワーアップ●かな、CAPロック等の集中インジケーターゾーン●10キー付き、JIS配列キーボード
BASIC解説書つき
F1XD
HB-F1XD
¥54,800
HITBIT
HB-F1XD
FDD
SPEED CONTROLLER
REN-SHA TURBO
PAUSE
CAP
FDD IN USE
POWER
SONY
●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー㈱カタログMF係へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標です。

MSX・FAN 5月号 1988 MAY CONTENTS

☎03-431-1627 読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、左の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

FAN・ATTACK

幻想の街から時の扉まで

ハイドライド3

ザ スペース メモリーズ

ここからスタート

冒険の旅はここから始まった。ここは森の街の入口だ。なつかしいなあ

ハーベルの塔

200階建てのハーベルの塔。天空にとどくという

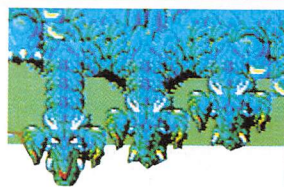
地下の街

この街の倉庫から一つ目の地下ダンジョンへ行ける

苦しかった旅を経て、ついに最後の戦い

フェアリーランドに突然起きた天変地異の調査に、ひとりの少年が旅立つところからゲームが始まる。

地上を歩き、街の人々から情報を得たのち、少年は天空までそびえ立つ地上200階建ての「ハーベルの塔」に登ることにした。街の人々の話どおり天空の街を見つけることができ、魔導師と会って経験値を魔法と取りかえてもらった。天空の雲のすき間から落ちると、「水の城」に着いた。ここの王様がドラゴンの牙と宝物を取りかえてくれるというので、少年はドラゴン退治に出かけるのだった。

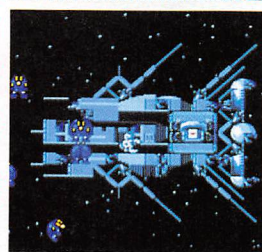
ドラゴンはダンジョンの奥底にいた。やっとの思いでドラゴンの牙を持ちかえると、王様は宮殿を呼び出す「ジムの巻物」をくれた。みずうみから出現した宮殿で宇宙服を手に入れ宇宙に行くと、故障して漂流している宇宙船が見つかった。宇宙船で異次元の話を聞き、次元の扉をくぐると別世界に着いた。「幻想の街」を呼び、街の人々から闇の支配者「ガイザック」の話を聞いた。そして、ついに最後の戦いのときがきたのだ。

マッドドラゴン

中盤の強敵、マッドドラゴン。こいつの牙を水の城へ持って行くのだ

宮殿

みずうみから突然浮かび上がる宮殿だ

宇宙船

これれて宇宙を漂流している宇宙船。見つけにくい

次元の扉

次元の扉をぬけて別世界へ。冒険の旅もだんだんとクライマックスへ

※この記事で使用している画面写真はMSX2版のものです。

『ハイドライド3』攻略最終回!!

T&Eソフト
☎052-773-7770
発売中

媒体	(MEGA ROM)
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	PAC/テープ
価格	7,800円

媒体	(MEGA ROM)
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
セーブ機能	PAC/テープ
価格	7,800円

数々の謎に苦しめられた『ハイドライド3』攻略もいよいよ大づめ。2月号特別付録でできなかった終盤の部分をいっきにフォロー。幻想の街から時の扉まで、聖なる光の秘密もあわせてどーんと見せよう。最後のページには序盤、中盤のヒントも載っているからね!

幻想の街の刑務所に入ると、刑務所内の画面にかわる。ここに時の扉に入ったことのある人がいるという

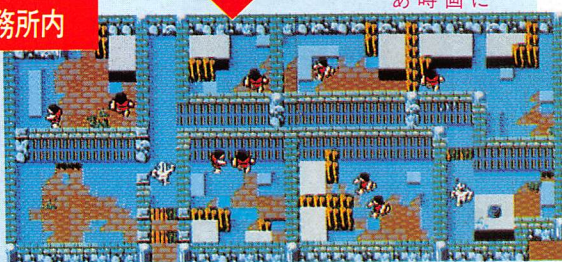
刑務所内

角笛に呼ばれてあらわれる幻想の街

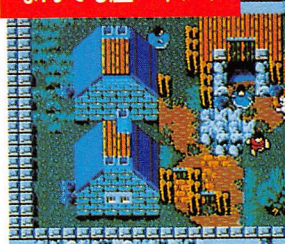
幻想の街は情報だらけ!!

というわけで今回は「幻想の街」からスタート。この街へ来る方法は最後のページにあるからそっちを見てね。

この街にはかわったアイテムも売っているし、大切な情報も聞けるからしっかり取材しよう。ポイントは2つ。「聖水」と「時の扉」について。

幻想の宿屋

時の扉って?

ここの部屋の一人が時の扉について話してくれる。バラリスの像が必要だぞ

なんでも屋ニャジラ

刑務所

なんでも屋「ニャジラ」に聖水は売っている

なんていったって聖水が重要

聖水は封印を解くためのものか。封印といえば?

この街での会話はとっても重要なことばかりなのだ

森の街の封印はダンジョンだったのだ！

聖なる寺院の左に衛兵が2人立っているところがある。この衛兵と話したことのあるキミはわかると思うけど、その奥のところに封印された洞窟があるのだ。幻想の街で売っている聖水は、ここの封印を解くためのもの。

洞窟の中に入ると、2つ目のダンジョンだった。ここでの目的は、バラリスの像を手に入れること。このアイテムがないと、時の扉の中に入ることはできないのだ。

この「バラリスの像」を取るには条件がある。ダンジョンの途中でヒントが見られるけれどバラリスの像は「聖なる光」を10回浴びなければ開かない扉の中にある。聖なる光は決まった場所に行けばかってに浴びられるけど、1つだけ条件がある。ステータスの中の精神力の値が緑になっていないと浴びることができないというものだ。聖なる光を浴びるのが最初の目的だ。

「この封印の奥の洞窟から、恐ろしい声が響く時がある。」

⬆この洞窟は封印されているぞ。ひょっとしたら、ここで聖水を使うのかもしれない

⬅ここの洞窟から声が聞こえるって？　中はどうなっているのかな。興味がわいてきたぞ

聖水の出番だ

⬅よし、聖水を使ってみよう。ほかには封印されているところはないみたいだし……

森の街にも地下が！

➡やっぱり洞窟の扉が開いた。封印とはこのことだったのだ。中は2つ目の地下ダンジョン。ランプとオイルがまた必要だ。一度出てしまうとこの入口はふさがってしまうので気をつけよう

ついに2つめのダンジョン

やっぱりここもスポット処理

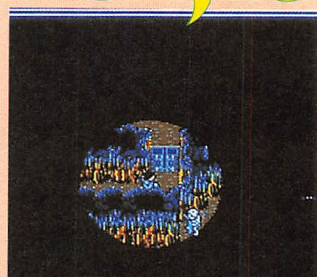
⬅2つ目のダンジョンも最初のダンジョン同様、中は視界の効かないスポット処理だった。スーパーオイルじゃないとちょっとキツイね

宝箱には重要アイテムが

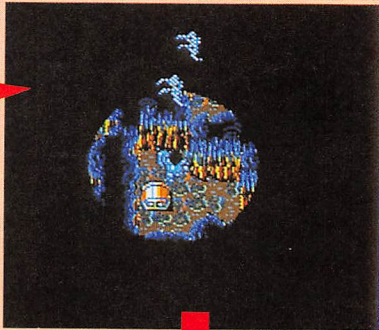
⬆宝箱の中身は妖精のヨロイだった。うれしいなっ

⬅ダンジョンの中で宝箱発見。重要アイテムが多い

目的はバラリスの像

⬅この扉の向こうに「バラリスの像」があるらしい。目の前にあるのに扉があかないの……

⬆これは、なつかしい『ハイドライド』の最後の敵、「バラリス」。バラリスの像の形もこんなのかな。どんな形かいっぺん見てみたいね

聖なる光とは？

➡⬇右の場所の壁にぶつかると、呪いを解くには聖なる光を10回浴びなければいけないというヒントが見れる。聖なる光はバラリスの像を取るために必要なのだ

呪いを解き、とびらを開くためには、10の聖なる光をその身に受けなければいけない。

ダンジョン・スポット処理マップ

★……聖なる光を浴びる場所

聖なる光でピカッ!

ダンジョンはスポット処理。そこで大事なとこだけのぞけるスポット処理マップ。

ダンジョン1階

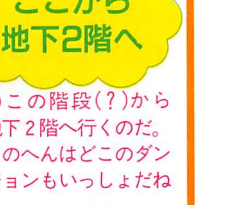
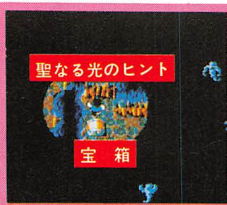
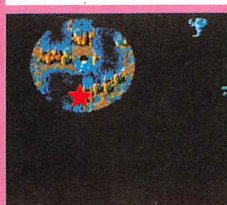
下のマップはいっけんなんだかわからないかもしれないけど、これはダンジョンの中の大事な部分(聖なる光の場所や宝箱の場所)だけが見えるスポット処理のマップなのだ。道のつながりはわからないけど、位置関係はつかめるよね。

10の聖なる光のうち、この1階にあるのは5つ。聖なる光を浴びる順番は関係ないので、近いところからどんどん浴びよう。

ここから2つ目のダンジョンがスタートするのだ

ここのつきあたりに入って行くとピカッと光が

そして画面が変わり、メッセージが出てくる

この階段(?)から地下2階へ行くのだ。このへんはどこのダンジョンもいっしょだね

うかつにうろうろしているとワナにひっかかるぞ

ダンジョン2階

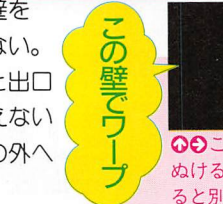
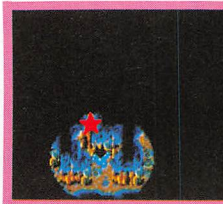
さあ2階だ。ここにもやっぱり聖なる光は5つある。

この2階の左下のすりぬける壁と右上のすりぬける壁はつながっているので気をつけよう。迷うとここを行ったり来たりしてしまうことがよくあるぞ。

さて問題のバラリスの像だが、こいつのありかはちょっとわかりにくい。かなり分厚い壁をすりぬけなければならない。

また、1階への階段と出口はよく似てるので間違えないように。出口は森の街の外へ出てしまうからね。

この扉が呪いの扉。聖なる光を浴びないとダメ

こんな分厚い壁もするするっとすりぬけて行かないとバラリスの像は取れない

このすりぬける壁を通ると別のところへワープ!

ここは森の街の外への出口

クライマックスを迎え、ついに時の扉へ

またまたもどってきました次元の島。バラリスの像も手に入れたし、おつぎは時の扉でガイザックを……と、そのまえにもう一度幻想の街に行って取材しなくちゃいけない。刑務所に服役中のAさんの話を聞いていかないと、たいへんなことになってしまう。はっきりいうと時の扉から出られなくなっちゃうのだ。

バラリスの像を持って、刑務所に行くと、中のひとりが時の扉についての話をしてくれるのと、時の扉の中から出てくるときに必要な「出口のお守り」をくれるのだ。これを持っていないと時の扉からもどってこれないというわけだ。

ふたたび幻想の島

⬆2つ目のダンジョンでバラリスの像を取ったら、またまた次元の島へもどるの忘れずに必ず寄ること。

さて時の扉の場所のほうだけど、次元の島にあるのはたしか。しっかりと歩き回ってみればだいたいわかるはずだけど、ハイドライド3ではおなじみの通ると音がするところが時の扉だ。ただし、またしても条件つき。街の人々の話からよく考えてね。

バラリスの像を持ってるかい？

⬅この部屋の一人に時の扉の話を聞くと、中のようすを話してくれる。そのとき「出口のお守り」をくれるのでしっかりもらっておこう

⬅時の扉についての情報は街でもできるだけ聞いて行こう

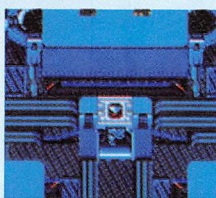
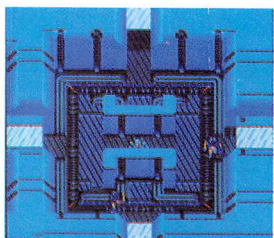
⬆妖精の話がやたらと出てくるなあ

ここがあやしい

⬅この岩のところを通ると「ヒュン！」て音がする。足元を調べたけど、動いた跡があるだけのようだ。でも絶対にここがあやしいと思うんだけどなあ

とうとう時の扉の中だ！慎重に進め

苦労のすえやっとはいれた時の扉の中。ここは地下5階という構成だ。さきへ進むまえにいっておくと、ここから脱出するには必ず「出口のお守り」を使わなければいけないということだけはしっかり覚えておこう。

というわけで、まず地下1階。ここの階はなんのへんてつもない地形で、事実、宝箱が1つあることを除いてたいしたものはない。しかし、ここまで来ればさすがに宝箱の中身もいいものになってくるのでおみのがしないよう。

⬆みずうみの宮殿と同じで、この装置を使って別の階へ移動するのだ

⬇宝箱を発見。ここまで来ると重要な物が入ってるのでは

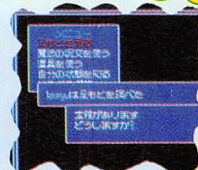
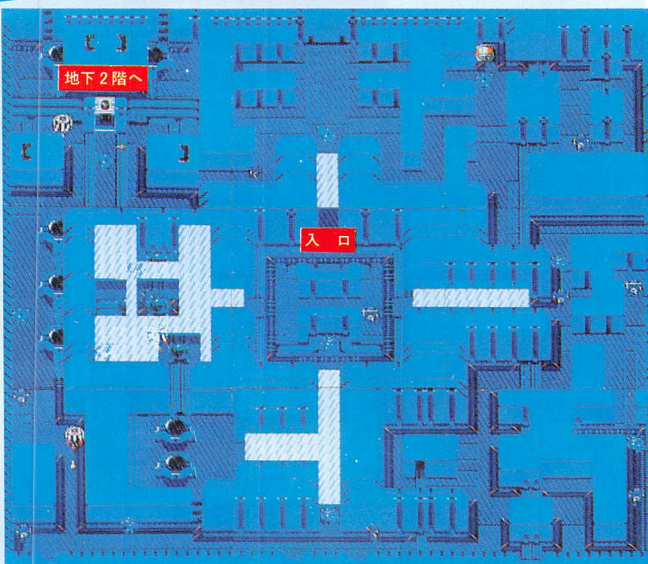
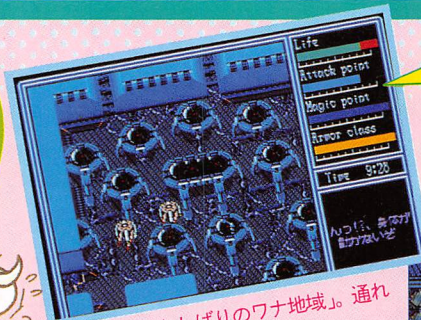
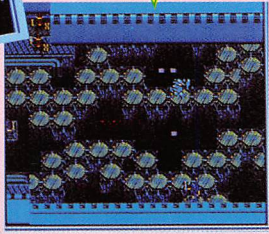
宝箱発見！

中身はなんだろう？

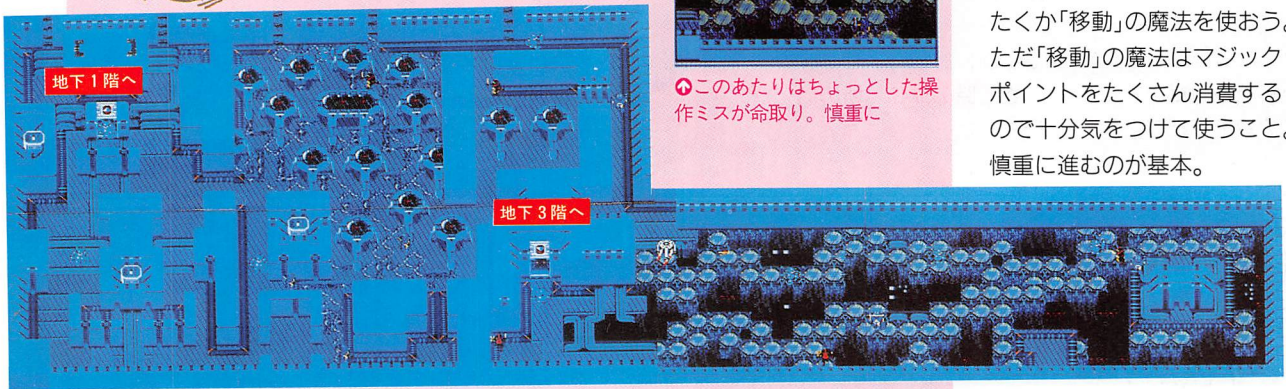
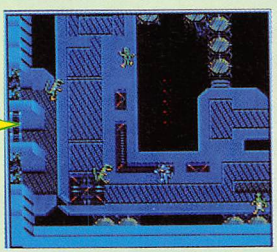
⬅中身はやっぱりヒ・ミ・ツ！

クルクル回って地下2階へ

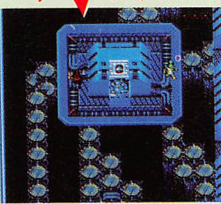
ここが入口

⬅時の扉に入ってくると、まずここに出る。でも時の扉の外に出るにはここへ来てもダメ。出口のお守りでしか出られないのさ！

かなしばりのワナとせまい進路に要注意

ここが「かなしばりのワナ地域」。通れるところは限られているのだ

このあたりはちょっとした操作ミスが命取り。慎重に

2階からは1階とはうってかわって進むのがかなり困難になる。かなしばりのワナだらけの地域や6角のタイルがつながった、一歩足を踏みはずしたら即死というけわしい道が、キミを待ちうけているのだ。もし、かなしばりのワナにはまってしまったら、カーソルキーをガチャガチャたたくか「移動」の魔法を使おう。ただ「移動」の魔法はマジックポイントをたくさん消費するので十分気をつけて使うこと。慎重に進むのが基本。

せまい進路から足をふみはずすな!!

ここに限らず調べまくろう。大事なものがあるかも

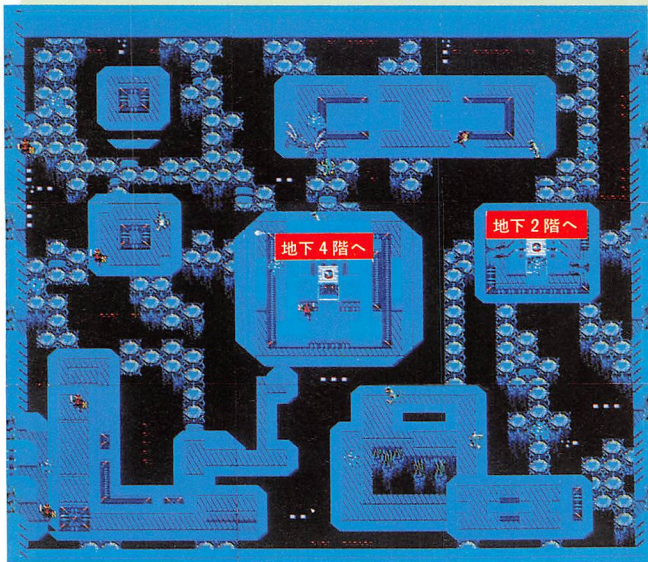
やっぱり妖精登場。妖精が出てこないハイドライドなんて、ねえ

地下4階へ
地下2階へ

落ちるとくるくるっと回ってさよならっー!

マップを見ればわかるけど1階、2階とはガラッとイメージの違う地下3階。

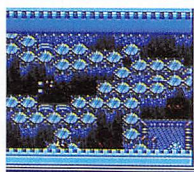
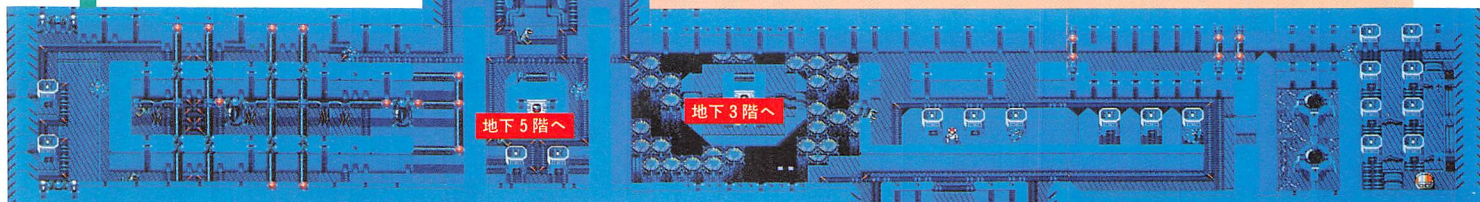
この階はなんといっても地面が少ない。つまり通れるところがやたらとせまいわけだ。2階のタイルの道と同じ道ばかりで、一歩一歩慎重に進まなければすぐ最初からやり直しってことになるぞ。

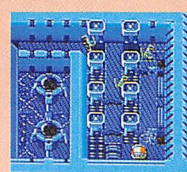
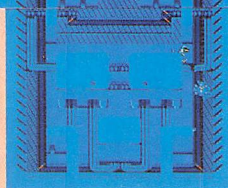
このへんになると敵がやたらとしつこいので、ダメージを極力受けないようにするには、いかにスムースに移動するかにかかっている。敵を振り切るのは大変だぞ。

たいへんな秘密をひとつ教えると、ここまで(時の扉の1~3階)で、いく度となく会話に出てきた妖精と会うことができるのだ。この妖精を連れていないと、あとで困ることになるからね。

ラストまであと一歩。ワナが多くてたいへん

地下4階まで来て、体力が少なくなったからいったん引きかえそう、なんて思っているキミはちょっと待って。この階にはキャンプの道具があるのだ。それさえ取れば、宿屋へもどる必要がない。キャンプの道具は宿屋へ行かなくても眠ることができるありがたいアイテムなのだ。地下の街にも売っているけど、なにしろ高価でそうそう買うわけにはいかないのだ。

このキャンプの道具はマップ右端の宝箱の中にあるのだけど、そのすぐ右横がワープのワナで、はまると2階までもどされてしまう。危険をおかしてでも取っておいたほうが安心して進めるぞ。

地下５階へ
地下３階へ

下の道を通ろう

←このあたりはワナだらけ。画面下の道以外はワナにはまってしまう。かなしばりにはまるとじたばたするしかない

宝箱はキャンプの道具

←キャンプの道具。すぐ右横はワナだから注意してね

ここが正念場！ラストの地下5階

この階自体は特に危険なわけでも、マップが複雑なわけでもない。ワナも1か所しかないようだ。

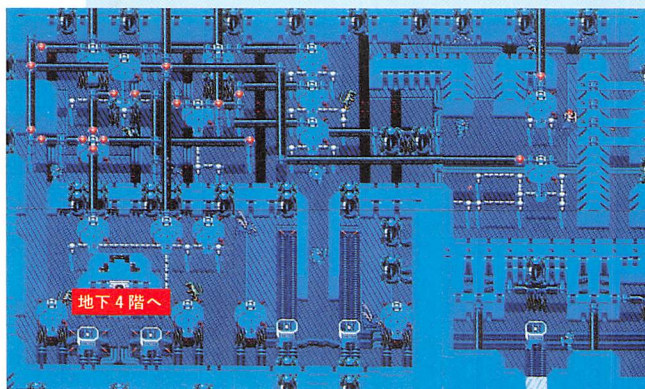
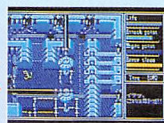
ただ2か所ほど、歩くとクルクル体が回ってしまう道がある。敵が攻撃してきたときにそっぽを向いているなんてまぬけなことになるかもしれないね。

問題のガイザックだけど、右のマップのある場所に行けば会えるはず。こいつの攻略法のポイントは2つ。無敵にすることと敵のふところに飛びこむこと。魔法やまやかしの薬で無敵になって、口の中につっこんでしまえば、あとはスペースキーの連打で終わり。がんばって自分の力でエンディングを見よう！

不思議なクルクル回る道

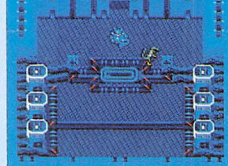
↑この道を通るとなぜか体がくるくる回るよー

毒針

←さりげないところに毒針が！

最後の敵は

←とうとうガイザックが姿を現した。それにしてもデカイ！

ガイザック

←思いきって口の中に飛びこむんだ

↑壮絶なガイザックの最後。ついに、ついにガイザックを倒したぞー

ハイドライド3

あったらうれしいヒント集

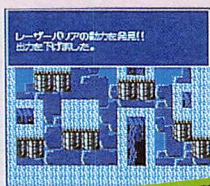
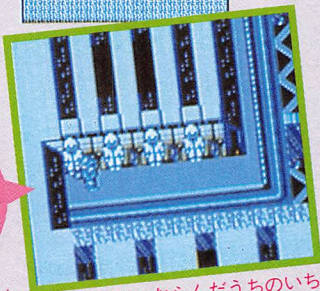
ぞくぞくと寄せられて来たハイドライド3の質問ハガキのうち、今回、攻略していない序盤、中盤の質問の中から多かったものをピックアップして秘密を公開してしまおう。これに百字軍のキャラがあればクリアはすぐだ！

地下の街はどこにあるの？

意外と多いのが地下の街の場所がわからないという質問だ。まず、場所は墓地。その中の右の写真のところで十字架に真下から体当たりすれば地下の街への入口が出てくるぞ。先はまだまだ長いぞー！

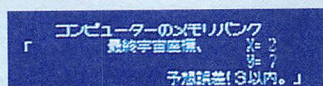
この画面の左下の十字架のひとつを真下から押す

宇宙服が取りたいのに……

宇宙服のところまで行くには、バリアの出力を下げなければならない。宮殿2階の左下のつきあたりで、バリアの出力を下げると、かんたんに切れるので、宇宙服のところへ行けるようになる。ただし、宇宙服で実際に取れるのはいちばん奥の1つだけ。ほかのはいくら足元を調べてみても取れないのだ。

ここでまずバリアの出力を下げてからでないと、宇宙服は取れない

ウルトラマンのような宇宙服だ

4つならんだうちのいちばん左のが取れるんだ

宇宙船が見つからない！

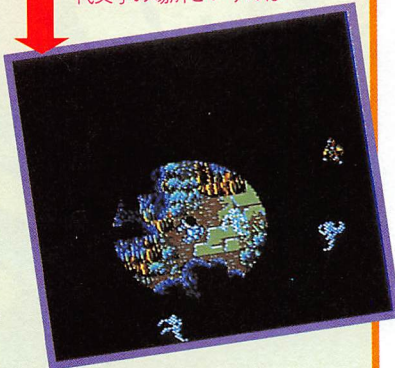
宇宙船の位置はコンピュータが教えてくれるのだけど、このメッセージに注意。X、Y座標の数値のあとに「誤差±3」とあるはずだ。これはX、Y座標の示す位置を中心に、そのあたり49画面に宇宙船がいる可能性があるということだ。じっくり調べよう。

このコンピュータの情報には±3の誤差があるんだ

根気強く宇宙を探してみること。簡単にあきらめるな。宇宙の敵は強いのでぶつからないように

次元のお守りはどこ？

次元の扉を通るには、次元のお守りが必要だけど、これが見つからない人がけっこう多い。コンピュータのメッセージを聞いて、1つ目の地下ダンジョンへ行こう。古代文字のところから南へ3歩、西へ5歩のところにあるはず。古代文字を見つけてないキミはひたすら探し回ること。それぐらいの苦労は自分でしよう。地下ダンジョンにはいってずっと左のほうにあるから。そして古代文字の壁からコンピュータのヒントどおりに行って足元を調べればOK。

コンピューターのメモリバンク
「次元のお守りは、地下の洞窟の奥深く、古代文字が記されている場所から、南へ3歩、西へ5歩の場所にある。」

コンピュータのヒントの古代文字の場所というのは

古代文字の壁のところから南と西へ動いたここに次元のお守りがあるのだ

キャラクタが転職?!

キャラクタの職業についてちょっとお話。キャラクタはゲーム中に突然転職することがあるようだ。たとえば「戦士」はレベルが上がっていくうちに「強者」になっていたりするのだ。この場合キャラクタ自体の性格は変わらないので、ゲーム自体にはなんの影響もないのでご安心を。

幻想の街に行くには？

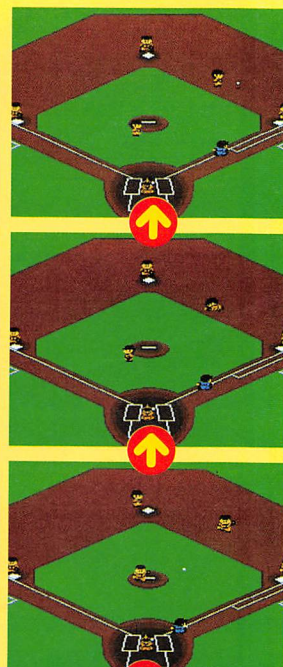
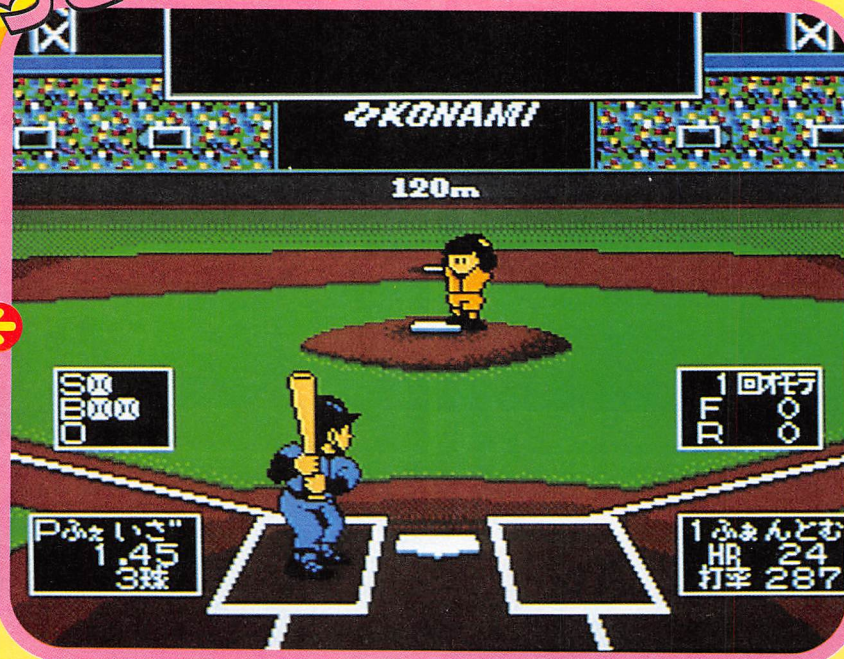
幻想の街に行くには、まずなんといっても「角笛」が必要。幻想の島へ行って、ちょうど中央あたりにある十字架のところで角笛を使うと行けるのだけど、最初に行くときだけはもう1つ条件がある。時間が夜(20時以降)になっていないとだめなのだ。

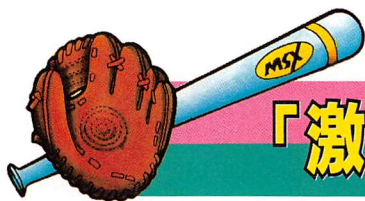
最初に行くときだけは20時以降の夜じゃなきゃダメ

この画面の中央にある十字架のところで角笛を使うと幻想の街へ行ける

まやかしの薬ってどんな薬？

ハイドライド3にはものすごくたくさんのアイテムが出てくる。すべてのアイテムの効用を覚えるだけで大変だけど、その中で使ってみても効果がわかりにくいアイテムが「まやかしの薬」。じつは、これは一定時間無敵になるための薬だったのだ。つまり、この薬を持っていれば、魔法の「無敵」がなくても同じことができるというわけ。これさえ持っていれば、ガイザックと戦うときに便利だ。

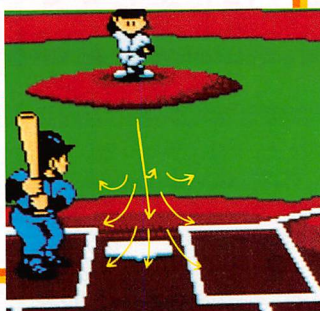
媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	64K
セーブ機能	ディスク/新10倍
価格	5,800円

ピッチャーが投げる。バッターが打つ。打球はコロコロと転がり、セカンドが補球して1塁へすばやい送球。その間、ランナーは必死で走る。アウトか、セーフか！

※画面、データは開発中のものです。

「激ペナ」の魅力ピックアップ

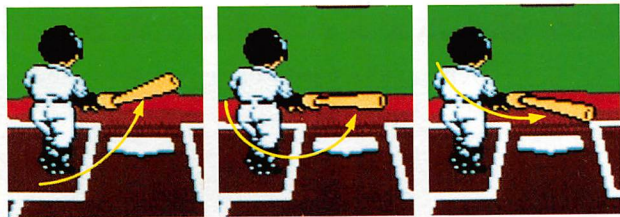
MSX史上最高のコンピュータ野球ゲームとMファンは断言する!

1 高め、低め、カーブ、シュートと投げわける投球術が楽しい!

カーブ、シュート、フォークの変化球はもちろん、高め、低めもコントロールできるのが、激ペナ(『THEプロ野球・激突ペナントレース』の公認略称)の特徴のひとつ。しかも、投手それぞれに設定された数値に応じて、球の曲がり方やスタミナが違ってくる。このリアルな投球感覚は大きな魅力だ。

➡9方向に投げわけられる

2 左投げのアンダースロー投手も

投手はオーバースローの右投手からアンダースローの左投手まで4タイプいる。左打線には左投手、右打線には右投手をぶつけるなど、投手起用にもプレイヤーの采配(さいはい)を生かせるわけだ。

3 高めの球、低めの球を打ちわけるバッティングパターンも豊富

⬆高めを打つ

⬆どまんなかを打つ

⬆低めを打つ

ピッチャーの投げる球に高め、低めがあるのだから、当然といえば当然だけど、バッターも高め、低め、内角、外角を打ちわけられる。バットを途中で止めて、ちょこんとボールを飛ばすテクニックや、ライト、レフトへの打ちわけのタイミングもプレイするうちにわかってくる。このバッティング感覚がつかめてくると、このゲームをもっと深く楽しむことができるのだ。

4 試合のたびに先発メンバーを自由に設定できる仕掛けが大好き

先発メンバーの顔ぶれや打順を自由に設定できるのも、激ペナ特有の楽しみだ。

相手投手の左右に応じて、右打線、左打線を強化し、万全の態勢で試合にのぞめるのだ。

⬆最初の設定。左右はバラバラ

⬇右投手対策に左打線を強化

5 エラーやエンタイトルツーベースなど、本物の野球にそっくり

エラーもたまにあるし、ワンバウンドでスタンドに入るとエンタイトルツーベース(打者が2塁まで進める)にもなる。細かいところまで本物の野球そっくりに再現しているのだ。

➡ワンバウンドでスタンドに入るとエンタイトルツーベース

⬅暴投、球を後ろにそらした!

6 0人(!?)から6人まで遊べる、豊富なモードで存分に楽しめる

激ペナにはいろんなモードがある。1人プレイ、2人プレイができるのは当然だけど、このゲームの名前にもある「PENNANT(ペナント)」(ペナントレースモード)は圧巻。試合数を決め、1人で5球団相手に戦うこともできるし、2人から6人でリーグを作って遊ぶこともできるのだ(18ページ参照)。

「EDIT(エディット)」(エディットモード)では、選手のデータを自分で決めてオリジナルチームが作れる(20ページ参照)。

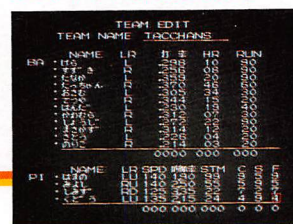
「WATCH(ウォッチ)」(ウォッチモード)は、コンピュータのコントロールする2チームが勝手に戦う観戦専用0人モードだ。

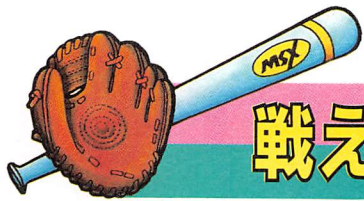
この豊富な、充実したモードは、ただものではない。

⬇5つのモードから遊び方を選ぶ

7 夢の対決やご近所決戦などなどエディットモードで実現できる

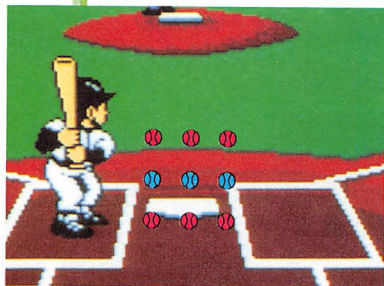
エディットモードの楽しみは無限に広がっている。

たとえば、実際のデータを使って、実在する球団を激ペナのなかに作り出すこともできる。5人の友だちを集めれば、セリーグ、パリーグでのペナントレースも可能なのだ。

友だちや先生、ご近所の人たちの名前でエディットするのも楽しい。そのチームで試合すると、選手ひとりひとりが妙に個性的に見えてきて、ゲームがすごくエキサイティングになる。

⬇エディットしたあとも楽しい

戦えばかならず勝つ攻撃の要点

得点力が勝敗を決する。いかに打ちいかに走るか。必勝テクニック集。

8 敵投手のスタミナ切れをねらえ 高めと低めを見切って待球作戦

ストライク／ボールの判定は、左右（カーブやシュート）にあまく、上下（ホップする球や落ちる球）にからい。写真に付けてある9つのボールマークのうち、スイングしなかったときにストライクになるのは青いボールだけなのだ。赤いマークのコースは、スイングしてもバットにあたらないことが多いし、あたったところで平凡なゴロになる可能性が高い。

ボール球を見送っていれば、敵投手の投球数が増える。投手のスタミナは投球数が増えるほど減る。打者1人が4球くらいずつ投げさせていれば、ほとんどの投手は5回くらい（投球数にして60球前後）でバテてくる。疲れた投手の球は遅いし、変化球もほとんど曲がらなくなる。そのときは投げる球がほとんどストライクになるので、ヒット量産のチャンスだ。

↓変化球のストライクゾーン見本

9 モーションをぬすんでスタート 足の速い選手は盗塁をねらえ！

ランナーの足が速いときは盗塁をねらう。盗塁の指示をだすのは、ピッチャーの足が上がるのを待ってからでは遅い。モーションに入る瞬間をねらってスタートさせるのだ。場合によってはヒットエンドランもいい。

→スタートが決まった！

10 左右に打ちわけてヒットを量産 振るポイントを指にたたきこめ

右の写真上に入れてある4本の矢印にそって飛んだ打球はヒットになりやすい。この矢印の方向をねらって打つのがヒット量産のコツだ。早めにスイングすれば、右打者なら左方向、左打者なら右方向に打球が飛ぶ。遅らせて振れば逆になる。

↑矢印の方向に打球が飛ぶとヒットになりやすい

ストライクの球がきたときは無意識のうちに指が矢印の方向をねらうよう、タイミングを指に覚えこませておこう。そうすれば、表示される打率を大幅に上回る成績を残せるはずだ。

11 選手の走力は暗記しておきたい チャンスは足で得点をかせげ！

ランナーになった選手の走力(20ページ参照)を覚えているかどうかが得点に直結する。

3塁にランナーがいる。バッターは駿足。2アウト。ここはセーフティーバントスクイズで1点取れる。ピッチャーが本塁に送球し、フィルダースチョイス（送球判断ミス）になるのだ。

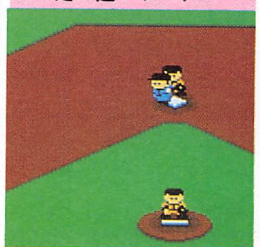
スクイズで1点

←本塁セーフのタイミングでも、敵はバックホームするので1塁もセーフ

1塁や2塁にランナーがいるときにバッターが外野まで飛ぶフライを打った。足の速いランナーならタッチアップで進塁できるようにベースにもどっているのが正解。足の遅いランナーは外野手が直接捕れなかったときのことも考えてハーフウェイで待っているのが正解だ。

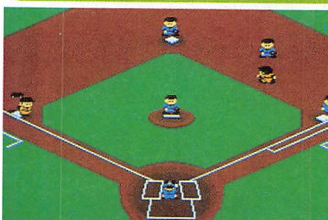
ランナーが1塁と3塁にいるときはトリック走塁が便利。

外野フライの場合

足の速いランナー

→駿足ランナーはタッチアップをねらって帰塁するのが常識だ

足の遅いランナー

←足の遅いランナーは打球のゆくえをハーフウェーで見つめる

1、3塁なら2、3塁にできる

↑トリック走塁。ピッチャーの足が上がるまえに1塁ランナーがスタートを切る

↑捕手が2塁へ送球。3塁ランナースタート。2塁手の本塁送球を見て帰塁する

敵に点を取られない守りのコツ

投手はいかにして凡打を打たせるか、野手は打球をどう処理するか。

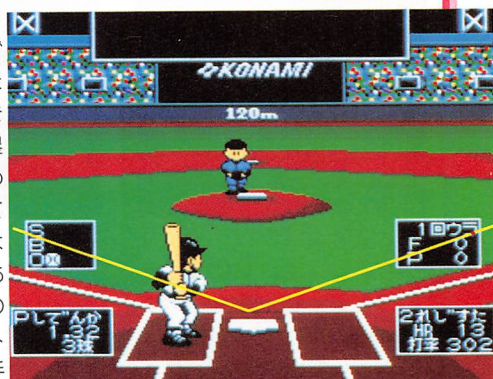
12 変化球の多投は自滅をまねく！打たせて捕るのが投球術の基本

人間相手だとちょっと話が違うが、コンピュータは当然のことながら選球眼がいい。高め、低めのボール球にはめったに手を出してくれない。ところが、カーブやシュート、フォークには弱い。そこで、ついつい三振を取るために変化球を多投してしまいがちだが、これは自滅のもと。スタミナが切れて、いざというときに失投してしまう。

2ゴロのダブルプレイをねらう

スタミナを保つためには「打たせて捕る」、つまり守備で投手を援護するのが最上の策だ。

13 バッターが打った瞬間に野手がコントローラブルかを判断せよ

このゲームをやっていると、1塁手でゴロを取ろうとしたらコントロールできず、そのうえ、2塁手は今の操作のためにボールから離れていった……というような悲劇がたまにある。これは、打球の方向によってコントロールできる内野手が変わるためだ。

線の外側に影を落とす打球は1塁手が処理できる

しかし、動かしてみてコントローラブル（コントロールできる）かどうかを試すのでは遅い。

打球に対して1、3塁手がコントローラブルかどうかは、打球の影が上の写真の線の外側か内側かで即断できる。もっとも、写真と実際ではずいぶん感じが違う。上の写真を参考に自分なりの見分け方を身につけよう。

14 画面切り換えをしているうちに野手を的確に動かしておく方法

打球のスピード、方向、高さによって、ヒットが決まる。

内野手の手薄なポイントに速いゴロが飛べばヒット、いいあたりでも野手真正面なら凡打。

敵の凡打ヒットのうち何割かは、内野手をすばやく動かすことで防げたはずだ。打球が飛んだ瞬間にその方向を見きわめ、画面が切りかわるあいだを利用して、打球のほうへまえもって移動しておこう。

打球は1塁寄り

画面切り換え中

2塁手が追いつく

15 画面切り換えに動揺しないよう外野手の守備範囲を把握しよう

外野手は全員コントローラブルだが、もちろん同時に同じ方向に動くので守備範囲を間違えるとかんたんに長打になる。

下の写真、ホームから外野へ伸びる直線は、レフト、センター、ライトの守備範囲の境界を示している。この守備範囲を守っていればそうは長打にはならないはず。

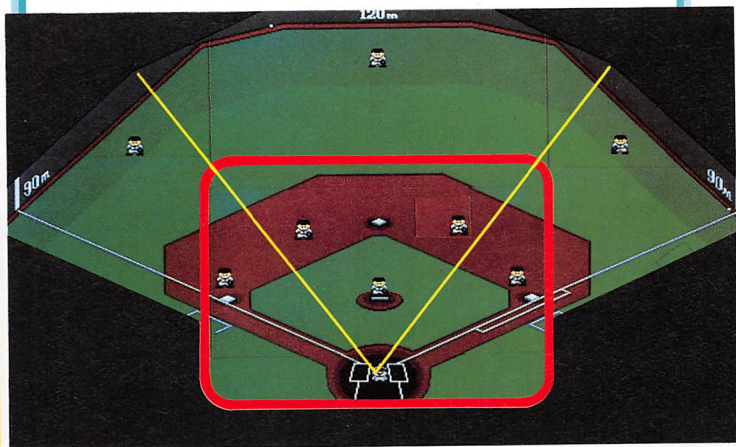
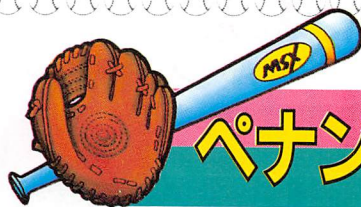
ちなみに、中央の四角は最初ディスプレイで見える範囲だ。

この黄色の線が外野の守備範囲の境界を示す

16 失点を防ぐかアウトをかせぐか 1アウト3塁、ピンチの守り方

1アウト3塁のピンチのときの内野ゴロは原則としてバックホーム。タイミングがあえばホームでアウトが取れるかもしれないし、ランナーが3塁に引き返したら、すぐに1塁へ投げる。足の遅いバッターならそれでもまにあうはずだ。

また、同じ状況のときに、外野へファールフライが上がったら捕れても捕らないほうがいい。敵のランナーがタッチアップでホームをねらうからだ。

バックホームでランナーを制止

ペナントモードの正しい遊び方

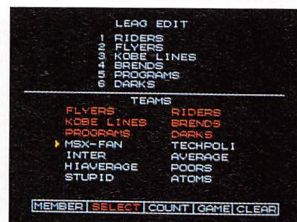
ペナントモードを楽しむ方法と、試合をおもしろくする基礎知識集。

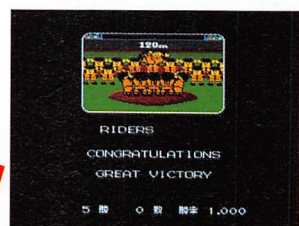
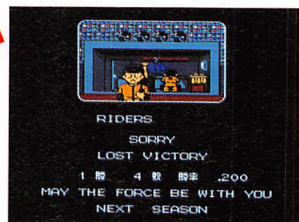
17 1人で5球団と1試合ずつ戦う 3時間で終わるペナントレース

↑リーグ作り。参加チームを選ぶ

↑開幕戦。チームは頭文字で呼ぶ

↑開幕5連勝で完全優勝の胴上げ

↑優勝できなかったときは涙デモ

まず、コンピュータの受け持つ5チームと各1試合ずつ(1試合約30分)戦うペナントレースを試しにやってみよう。リーグ参加チーム、各チームとの試合数も自由に決められるのだ。

リーグ表のいちばん上がプレイヤーのチームで、この表の順に対戦していく。ほかのチームはプレイヤーの試合中に裏で勝手に対戦していて、1試合終わると他球場の結果とともに各チームの成績と順位が表示される。

プレイヤーが優勝すると胴上げのデモで祝福してくれるけど、できないときは涙々々……。

18 試合結果表は、反省材料になる

	RIDERS	FLYERS
打数	43	37
安打	14	12
本塁打	0	0
三振	12	0
四死球	4	0

PUSH SPACE KEY

試合結果表は、打数＝のべ何人打ったか、安打＝打ったヒットの数(もちろんホームランも含む)、本塁打＝打ったホームランの数、三振＝三振した数、四死球＝四死球で出塁した数、を教えてくれている。

ヒット数のわりに得点が少ないときは走塁を、三振が多ければ選球眼を鍛える必要あり。

19 数週間戦い続ける感動のドラマ 1人で5チーム相手に130試合。

ペナントレース開幕

第1回戦勝利！

試合結果

RIDERS	11	1	KOBE LINES
BRENDS	10	7	PROGRAMS
DARKS	13	6	FLYERS

順位表

	チーム	試合数	勝数	敗数	勝率	ゲーム差
1	RIDERS	1	1	0	1.000	---
2	BRENDS	1	1	0	1.000	0.0
3	DARKS	1	1	0	1.000	0.0
4	PROGRA	1	0	1	.000	1.0
5	KOBE L	1	0	1	.000	1.0
6	FLYERS	1	0	1	.000	1.0

セーブして おわる
ペナントレースをつづける

プロ野球と同じ対5球団各26試合、計130試合の本格ペナントレースを試した。30分×130試合＝65時間。ふつうにやれば数週間はかかる長い長い戦いだ。

30試合目くらいになると他球団の試合結果が気になりだす。65試合目あたりで2位に10ゲーム差をつけての1位。そして、95試合目にマジック28が点灯した。

ハードな徹夜の戦いを続けてついに115試合目、優勝が決まった(ペナントレースはその場で終了)。疲れ果てながらも、優勝の胴上げを見ていると目頭が熱くなるのであった。

中盤戦に突入

マジック点灯

試合結果

FLYERS	6	2	DARKS
RIDERS	10	7	BRENDS
KOBE LINES	13	6	PROGRAMS

順位表

	チーム	試合数	勝数	敗数	勝率	ゲーム差
1	FLYERS	95	74	21	.778	---
2	PROGRA	95	66	29	.694	8.0
3	KOBE L	95	49	46	.515	25.0
4	BRENDS	95	41	54	.431	33.0
5	RIDERS	95	29	66	.305	45.0
6	DARKS	95	26	69	.273	48.0

セーブして おわる
ペナントレースをつづける

優勝決定戦

感動の胴上げシーン

20 優勝祝賀会の準備はこれでOK 順位表でマジックナンバー計算

マジックナンバーとは、首位のチームが優勝を決めるのに必要な勝ち数のこと。マジックナンバーは対2位チーム戦の残り試合数よりゲーム差のほうが大きいときに計算できる(マジック点灯という)。残り試合数から2位とのゲーム差を引いて1を加えた数字がマジックナンバーになる。マジックナンバーは、首位のチームが勝つか、2位のチームが負けるごとに1ずつ減っていき、ゼロで優勝決定だ。

順位表

	チーム	試合数	勝数	敗数	勝率	ゲーム差
1	RIDERS	1	1	0	1.000	---
2	BRENDS	1	1	0	1.000	0.0
3	PROGRA	1	1	0	1.000	0.0
4	FLYERS	1	0	1	.000	1.0
5	KOBE L	1	0	1	.000	1.0
6	DARKS	1	0	1	.000	1.0

ペナントレースをつづけますか Y N

21 30分で優勝の胴上げが見られる 2人リーグの１試合だけレース

もっとも早く優勝のデモを見たいときは、多人数プレイモードの2人リーグを選べばいい。試合数を１にすれば、どちらが勝とうと、感動の優勝の胴上げデモが見られることになる。

試合が始まるまえに先攻と後攻を決める。HOMEが後攻、VISITORSは先攻になる。

試合は2人プレイと同じ。人間対人間の勝負だから、ハプニング続出の試合になる。

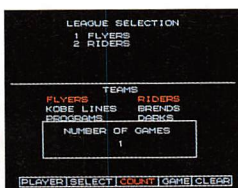
試合が終わると、5チーム相手のときと同じように試合内容の表示、順位表の表示と続く。この試合でペナントレースは終わるので、勝ったほうのチームがペナントレースの覇者として祝福される。

ずるいやり方。2人ぶんを１人でプレイして一方的に10点取れば、コールド勝ちで優勝。この方法なら所要時間5分だ。

試合数を１に設定する

つぎに先攻後攻を決める

人間どうしの戦いが始まる

FLYERS
CONGRATULATIONS
GREAT VICTORY
1 勝 0 敗 勝率 1.000

１勝０敗の感動の胴上げ

22 自分のベンチは先攻か後攻かで決められる

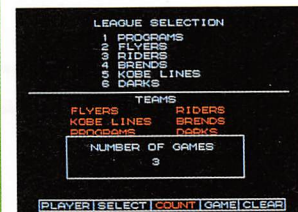
このゲームにベンチは登場しないけど、一般知識として知っておくとムードが出る。先攻は３塁側、後攻は１塁側。想像力も激ペナには大切だ。

23 パーティにも使える多人数参加 6人リーグは異常な盛りあがり

とにかく大勢で騒ぎたいときには、プレイヤー6人でリーグを作り、１～3試合ずつ戦うペナントレースが最適。初めてプレイする人でも2試合ほどやればふつうに戦えるはずだ。人間どうしだと、対コンピュータの倍は時間がかかるけれど、その盛りあがりたるや狂気の沙汰。ゲームのBGMや歓声に外野(試合待ちしている人)のヤジ攻撃が加わって大騒ぎになるのだ。

ペナントレース開催までの手順は１人で5チームを相手にするときと同じ。ただし、各人の受け持つチームを決めるときには、実力に合わせる配慮をすべきなのはいうまでもない。レースは接戦になってこそ楽しい。

もちろん、リーグは6人でなくても作れる。2人から6人までなら何人でもいいのだ。

チーム選びはベテランの仕事だ

３試合制でもまる１日かかる

試合ごとに先攻後攻を決める

試合結果

PROGRAMS 0 - 10 RIDERS

順位表

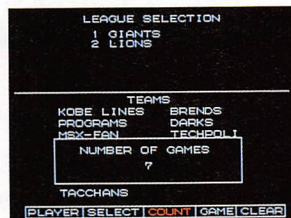
チーム	試合数	勝数	敗数	勝率	ゲーム差
1 RIDERS	1	1	0	1.000	----
2 PROGRA	1	0	1	.000	1.0
3 FLYERS	0	0	0	.000	1.0
4 BRENDS	0	0	0	.000	1.0
5 KOBE L	0	0	0	.000	1.0
6 DARKS	0	0	0	.000	1.0

セーブして おわる
ペナントレースをつづける

順位表は試合ごとに表示される

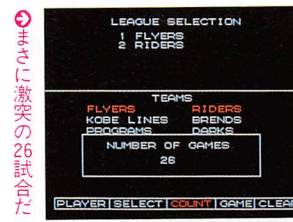
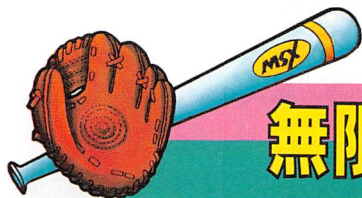
24 自作のチームでリーグを作れば プロ野球をシミュレートできる

チームエディットで、本物のプロ野球チームをシミュレートしたチームを作れば(21ページ参照)、激しい思いこみをともなったペナントレースが楽しめる。１人で5チーム相手にセリーグやパリーグのペナント争いそのままにプレイしたり、架空のOB戦をやってみたり、アイデアはいくらでも出てくる。

写真のように、2人リーグの7試合で、先に4勝したほうが優勝する日本シリーズを再現するのもおもしろいだろう。

２人で７試合戦う日本シリーズ

ガリクソン対秋山、注目の対決

25 もっとも興奮度の高いパターン 2人リーグで対戦数を多くする

人間対人間の戦いこそ、もっとも白熱する。しかも2人で戦い続けるのだから、まさに死闘だ。勝ったり負けたりするうちに、理性の影に隠れていた本性がだんだんと正体を見せるようになる。かならずなる。

まさに激突の26試合だ

無限に楽しいエディットモード

エディットを活用すれば激ペナの楽しさは何倍にもふくれあがる

26 激ペナのエディットモードは、こんなに設定できるすごい機能

下の写真がエディットモードの画面。エディットするには、新10倍かディスクが必要だ。

バッターとピッチャーのエディット項目は別々。バッターは、名前のほか右打ち／左打ちや打率、本塁打数、走力が設定できる。ピッチャーには、打力の項目がなく、右投げ／左投げとオーバースロー／アンダースロー、球速、防御率、スタミナ、変化球の項目が用意されている。

自由にエディットできるといっても、各項目の合計値や選手1人ごとの設定値に制限がある。

すでにエディットしたチームのデータを呼び出して、作り直すこともできる。実戦で試しながら、ちょうどいい設定のチーム育てていくのも楽しいだろう。

選手名 選手の名前はひらがなで打ちこむ。プレイ中の画面に表示されるのは5文字までなので、5文字以内のおもしろい名前を考えよう。

フォーム 打者は右打ち(R)か左打ち(L)か。投手は右投げ(R)か左投げ(L)と、オーバースロー(U)かアンダースロー(D)かも設定。

打率 ヒット率。3割9分9厘まで設定できる。実戦で観察していると打率の高い打者は、なんだかスイングが速いような感じがする。

ホームラン 通算ホームラン数。つまり一発長打力を表している。この数値の高い打者は、ほかの打者に比べて高く上がる球が多いような気がする。

走力 足の速さ。ここの数値の違いは、内野安打の確率、盗塁の成功率などに影響する。ここの数値が高い選手は目に見えて速く走る。

設定上限値 各項目ごとに決められた合計値。たとえば、全野手を3割打者にしたり、全投手を球速150キロにしたりはできないようになっている。

変化球 各変化球の曲がる度合い。C＝カーブ、S＝シュート、F＝フォークの数値。数値が高くてもスタミナが切れると曲がらなくなる。

TEAM EDIT

TEAM NAME

BA	NAME	LR	打率	HR	RUN
:		R	.150	0	0
:		R	.150	0	0
:		R	.150	0	0
:		R	.150	0	0
:		R	.150	0	0
:		R	.150	0	0
:		R	.150	0	0
:		R	.150	0	0
:		R	.150	0	0
:		R	.150	0	0
:		R	.150	0	0
:		R	.150	0	0
			1700	200	600

PI	NAME	LR	SPD	防御率	STM	C	S	F
:		RU	0	0.00	0	0	0	0
:		RU	0	0.00	0	0	0	0
:		RU	0	0.00	0	0	0	0
:		RU	0	0.00	0	0	0	0
			540	990	200	25	25	25

球速 ほぼ、その投手の最高球速。160キロ以上の球速は設定できない。ちなみに、球の遅い投手はそのぶん変化球の曲がり方が大きい。

防御率 一般的な野球では、その投手の9イニングあたりの自責点率のこと。激ペナでは、打たれた球の伸びなどに関係しているようだ。

スタミナ 投手の能力の持続力。スピード、変化球の両方に関係してくる。コンピュータ・チームの場合、スタミナ切れの投手は交代してしまう。

27 名前にこれば、あとが楽しい！

選手の名前を決めるときに、どうせ強さには関係ないんだし、なんて考えて適当につけてしまってはかえってソン。有名選手や友だちの名前などをつけておくと、実際のプレイがすごく味わい深くなるのだ。

28 個性的選手をエディットしよう

スター選手を作るのもいいけれど、打率やホームランは少ないが足だけは速いとか、打率は低いが長打力はある、などの特長を考えて作ったほうがおもしろい。個性的な選手で戦うほうが燃えるのだ。

たまにはダメ選手を作っておくのも意外性があって楽しい。

↑足の速い選手は盗塁が得意だ

29 防御率とスタミナは投手の信頼性を決定づけている重要な数値

防御率やスタミナはその効果がわかりにくいので、適当にやってしまいがちだけれど、この2つは投手の信頼性に関わる重要な数値なのだ。

エースを決めたら、その投手の防御率は低い数値(防御率は小さいほどいい)に、スタミナは高い数値に設定しておこう。

防御率が大きいと変にヒットが多くなるし、スタミナが小さいとすぐに球が遅くなり、変化しにくくなるのだ。

65km/h

STRIKE!

←スタミナ切れの投手は悲惨。球がこんなに遅くなる

30 球速と変化球の設定は投手たちの個性を生み出す楽しい作業だ

投手から見て内側に曲がるのがカーブ、外側に曲がるのがシュート、フォークは落ちる球だ。変化球投手を作りたいなら、球速はやや遅めにしたほうがうまくいくようだ。

本格派の速球投手か、軟投型の変化球投手か、投手も個性のあるほうが投げる楽しみがある。

↑いいカーブは強力な武器

31 エディット機能＋ウォッチ機能でひそかに楽しむ巨人・西武戦

読売ジャイアンツ

TEAM EDIT
TEAM NAME GIANTS

	NAME	LR	打率	HR	RUN
BA	こまだ゛	L	.287	15	60
	こうの	R	.292	04	70
	くろまてい	L	.300	28	40
	はら	R	.307	34	50
	よしむら	L	.322	30	40
	しのづ゛か	L	.333	07	40
	なかはた	R	.321	06	40
	やまくら	R	.273	22	30
	みのだ゛	R	.241	13	70
	おかざ゛き	L	.249	00	40
	いしい	R	.241	01	60
	ふじ゛もと	R	.150	40	60
			0184	000	000

	NAME	LR	SPD	防御率	STM	C	S	F
PI	くわた	RU	135	217	60	7	6	7
	が゛りくそん	RU	145	243	70	8	7	8
	かとり	RD	110	190	40	5	9	4
	まきはら	RU	150	340	30	5	3	6
			000	000	000	0	0	0

藤本(健治)は昨年11打数ノーヒット。だが、長打力があるというので最低打率にしたうえでホームランを全部入れた。ガリクソンは適当

西武ライオンズ

TEAM EDIT
TEAM NAME LIONS

	NAME	LR	打率	HR	RUN
BA	つじ゛	R	.200	02	70
	ひらの	R	.268	04	80
	あきやま	R	.262	43	70
	きよはら	R	.259	29	30
	いしげ゛	R	.269	11	60
	あべ゛	L	.271	07	40
	いとう	R	.247	10	40
	せいけ	R	.224	00	50
	かなもり	L	.243	02	30
	よしたけ	L	.265	05	50
	たなべ゛	R	.224	07	40
	とましの	R	.220	07	40
			0548	073	000

	NAME	LR	SPD	防御率	STM	C	S	F
PI	くど゛う	LU	135	241	90	9	4	6
	ひが゛しお	RU	120	259	45	7	8	6
	かく	RU	150	302	40	6	8	4
	わたなべ゛	RU	135	188	25	3	5	9
			000	000	000	0	0	0

正直にデータを打ちこんだら、打率とホームラン数がこんなに余った。投手の渡辺の防御率は実際は3.07だが、これ以上設定できなかった

先発メンバーはとりあえずエディットしたときのままにした

試合開始。工藤の球のキレがいい。日本シリーズMVPは違うなあ

清原と石毛を塁において安部のヒット、伊東の3ランで再逆転

最終回、巨人。野球は9回2アウトからなんていうけれど……

結局、原は1塁ゴロに倒れゲームセット。夕暮れにスコアボードが浮かぶ

激ペナでは、メンバーが「ふぁんとむ」「ひえん」「はりあー」「しでんかい」など戦闘機の名前になっているフライヤーズとか、「あめりかん」「もか」「うーろん」「げんまい」などコーヒーやお茶の名前になっているブレンズとか、「かみお」「もあい」「ながた」など知っている人しか知らないコナミのスタッフの名前がずらっとならぶダークスとか、ユニークすぎる球団ばかり。この名前でやるのもゆかいだけれど、ファミコンの『ファミスタ』を思い出して、猛然とプロ野球チームでプレイしてみたくなった。

そこで、本屋さんに走っていって『'88年プロ野球選手写真名鑑』(日刊スポーツ出版社刊・200円)という本を買ってきた。昨年の各選手のデータがのっていたからだ。

この本のデータをもとに、多少アレンジして作ったのが上の激ペナ・エディット版の読売ジャイアンツと西武ライオンズ。

ただ、打者の走力は、速いイメージのある選手を多く、遅いイメージのある選手を少なくしたくらいで、数値自体はまあ適当。投手のスピードやスタミナ、変化球もだいたいのイメージにあわせて設定した。

ほかは、できるかぎり実績と同じ数値を設定してみた。

で、さらに、この2チームを人間どうしでやるのではなくて、ウォッチモード(コンピュータどうし)で戦わせてみたのが上の写真だ。

巨人ー西武戦誌上実況中継

先発は巨人が桑田、西武が工藤。昨年の覇者西武に敬意をはらって、巨人の先攻とした。

1回は両軍とも凡打の繰り返しだったが、2回裏、石毛のソロホームランが飛び出し、0ー1。しかし、巨人も鴻野がセンターオーバーの2塁打で塁に出たあと、原、吉村、篠塚、中畑、山倉の連続ヒットで計3点を取り、軽く逆転した。

ところが、4回裏、清原、石毛、安部の連続ヒットで1点取った直後、伊東の3ランで再逆転。その後、巨人はチャンスに主軸が打てず、7回裏ふたたび伊東の2ランなどで結局、3ー9で西武の勝ちとなった。

データだけを見ると巨人のほうが有利だと思うけれど、このあと何度やってもなぜか西武が勝った。と書いたら今度は巨人のコールド勝ち。んんむ。

ニュース速報

『THEプロ野球激突ペナントレース』ゲーム大会！　編集部対抗「激ペナ大会」が開催されます。雑誌の編集部(Mファンも参加)5チームと一般募集の2チーム、コナミチームで戦う予定。日時は4月16日(土)午後2時。開催地はパナメディア銀座のショールーム(東京都中央区銀座5ー8ー20　銀座コアビル7F ☎03-572-3871)です。午後1時〜2時は激ペナを自由にプレイできます。

GAME CRUSADERS

ゲーム十字軍

どうだあ！　もう十字軍のページだど。おどろいただろう。ハイライろ、激ペナのあとに、10ページというボリュームで登場だ。十字軍もものさしになったなあ。あ、これはメジャーのしゃれね。しーん。さて、今回のお人形は『太陽の神殿』の主人公、赤いセーターに青いズボンの人物をイメージしてみました。探検に疲れて遺跡でひと休みって感じかな。

4ページズズ〜ンとウル技。なかでもドラクエⅡと勝手に成じゃんの技が大きく扱われているのは担当者が○○だからなのさ？

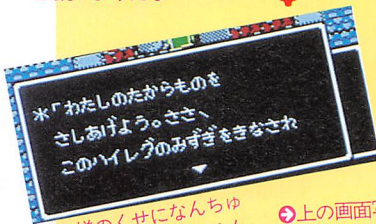
ドラゴンクエストⅡ

ファミコン版では見られないアダルトな技？

ラダトーム城の王様は王室にいなくて、武器屋の2階の金の鍵でしか開かない扉の向こう側に隠居しているのは、とっても有名だ。このご隠居様に話しかけるときに、王女が何も持っていない状態だと、あぶない水着をもらえるのだ。

（東京都／高見沢正・？歳）

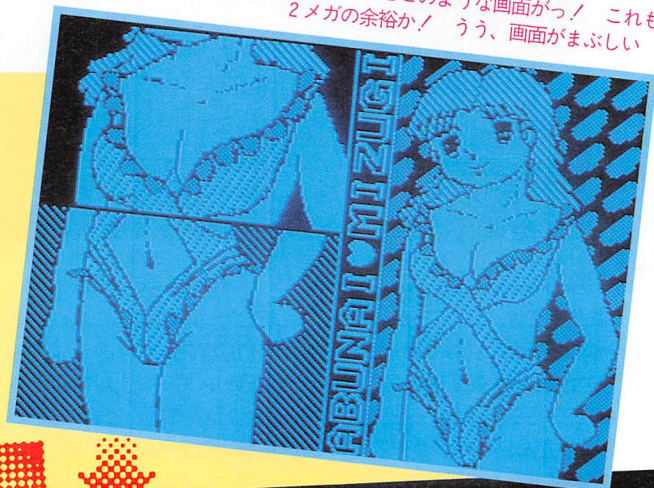
☆この技があれば、ファミコンで１年前にプレイしていた友達にも自慢できるね。ちなみに、MSX2版でも技自体はできるけど、水着を着た場面のグラフィックは出ないらしい。これはMSX１版のほうが買いかな。

↑この隠居のおっさん（失礼）なかなか目つきが鋭いようだな

↑王様のくせになんちゅう物を宝物にしておるんじゃ！　かなりのスケベジジイとこれは見た

↓装備するとこのような画面がっ！　これも２メガの余裕か！　うう、画面がまぶしい

→上の画面写真に見とれてしまったキミは、こいつらと同類なのかもしれないぞ

サイクロプスBの　こうげき！
サイクロプスAは
あぶないみずぎに　みとれた！

モデル＝太陽のシンディ・ローパー　ネーム・クリエイター＝ふくだたらお　アーティスト＝堀川浩司

ハイドライド3

カンタンなセーブ法？コンティニューだ！

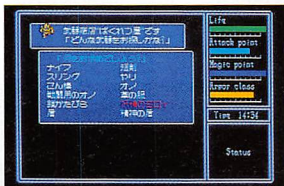
コンティニューできることを発見しました。まずコンティニューしたい場所でその他の機能を使ってゲームエンドにします。つぎに、GAMEOVERと表示されるのを待って、カーソルの上、スペース、リターンを押します。これでさっきゲームエンドにしたところから再開することができます。

（神奈川県／鳥井薫晴・？歳）

妖精のヨロイを買うにはこうするのが正しい

妖精のヨロイは1コしかないと思っている人は多いだろう。ところが森の街にある武器商店ばくれつ屋でいくつでも手に入れることができるのだ。まず、森の街にある地下ダンジョンから持ちかえった妖精のヨロイを、なんでも屋ぼんぼんに売っぱらう。そのあとで武器商店ばくれつ屋に行くと妖精のヨロイが売られているので、あとは好きなだけ買えばいいのだ。

（神奈川県／笹川よし文・？歳）

↑妖精のヨロイをなんでも屋ぼんぼんに売り

↑武器商店ばくれつ屋の商品リストをのぞいたところだ

ジェリー殺すにゃ刃物はいらぬ、墓の1つ…

ほーんとにつまんない技で恐縮なんですが、ジェリーを武器を使わずに殺す方法を発見したので報告します。地下の街の入口でジェリーがくるのを待ち、墓石に十分引きつけてから、墓石に体当たりするとジェリーが消えてしまうのです。

（埼玉県／島田啓之・12歳）

↑墓石に十分に引きつける

↑おもむろに墓石に体あたり

↑ジェリーは消えてしまう

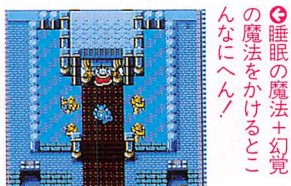
↑地下の街の入口が現れる

またまた登場。王様&衛兵コンビの大ボケ技

あのお、どーしょもない技なんですけれどもいいですか？王様や衛兵のいるところで、睡眠の魔法を使ってから幻覚の魔法を使うと王様や衛兵が、足ぶみを始めます。眠っているはずなのに動きだすとは、夢遊病なのでしょうか。なんてね。

（山形県／佐藤浩・15歳）

→王様も衛兵も眠っているはずなのになぜか足ぶみする

←睡眠の魔法＋幻覚の魔法をかけるとこんなにへん！

やったねゲームプレゼント……ドラクエIIの高見沢くんとザナドゥの奥野くん

シャロム

天気予報です。アムネシア地方は石でしょう

まず、アムネシア地方に行って「ら・く・せ・き・に・ちゅ・う・い」の立てふだを見ましょう。それからカーソルキーの右を押しながら、スペースキーを押すと、上から石が降ってきて、しかもブタ子にあたりません。そして、石が永久に降り続くためにな〜んにもできなくなってしまいます。

（宮城県／舟山良広・17歳）

☆あらかじめセーブしておくことをおすすめします。

↑ここでだまって石に当たると、おもしろいものが見られます

↑ずっとこのくり返しになります。つまりとんでしまったわけ

主人公の念動力は世界を救うかもしれない？

え〜、まずヘレシ地方の例の4つの石のところへ行きます。そして、石を1つ動かします。さらにおなじ石を押そうとすると、石を動かす音だけします。そして、まだ押していない石に近づくと、さわってもいないのに石が動きます。

（長野県／がった・？歳）

☆同じ内容のハガキが多かったけど1番のりのキミを採用。

↑4月号の通り抜けとかで、もうおなじみの画面ですね

↑石が動いてるのにな〜んとマヌケなことをいってるのだろうか

ザナドゥ（メガROM版）

この技で宿屋も医者も薬も必要ないぞおー！

なんと、INNやHEALに行かなくても体力が満タンになる方法を見つけました。

まず、(F1)を押しつぎに(SHIFT)を押しながら(G)(R)(2)と順番に押しましょう。すると体力がめいっぱい回復します。これでお金がかなり節約できるでしょう。

（大阪府／奥野博・14歳）

☆奥野クンに座ぶとん2枚!?

↑かなり体力が減っています。ここでコマンドを打ちこんで……

↑ハイッ、めいっぱい回復しました。FOODが少し減るけどね

新コーナー タイトル未定

教養度？ FANFANBOXよりもゲーム十字軍のほうが教養度が高いということを全国に広めるため、新コーナータイトル未定で俳句、短歌、川柳、今様などを募集しては？ 今様とは、七五調、四句形式の歌である（う〜ん、教養度が高い）。ここで一句。「Mファンで 十字軍が ナンバーI」（すばらしい川柳だ）。わたしはFFBがきらいなのではない。しかし、やっぱし、FFBと十字軍が競いあったほうが会社がのびるのだ。本当だよ？（24ページに続いてしまうんだな、これがまた）

新コーナー タイトル未定

タイトル考？　手紙を書いているとき「T−M　MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍　新コーナータイトル未定」係御中」とするとどうしても2行になってしまう（あて名参照）。だからわたしがタイトルを考えてあげよう。といってもわたしはバカであるからして、まともなものがでるわけない。FFBが「ゲーム百字軍」というちばけたタイトルのコーナーをだしているが、それに対抗して「ゲーム千字軍」「ゲーム万字軍」……（中略）「ゲーム無量大数字軍」などはどうだろうか。（さらに25ページに続く）

忍者くん〜阿修羅の章〜

究極の技が出た。忍者くんラウンドセレクト

まず〔ESC〕を押してポーズします。つぎに〔<〕〔?〕〔_〕と〔かな〕を、同時に押します。すると強制クリアすることができるのです。しかもクリアなのでタイムボーナスや武器ももらえて、点数がかってに増えていくのです。どんなラウンドもクリア可能です。

↑画面のタイムボーナスに注目してほしい。所要時間０なのだ

（静岡県／大杉光弘・16歳）

☆ゲームが終わってしまうぅ／

忍者くん第6の武器の登場。バグかなーっ？

ラウンド5で剣を出しながら出口に入ってください。すると武器を変えないかぎり剣がバグってしまい、使いものにならなくなります。

（神奈川県／谷内靖弘・12歳）

☆うーんちっとも役に立たない武器なわけだね。こういうのをおもしろがるのっていいねえ。

↑剣を出しながら出口に入ってクリアしたところ

→これが第6の武器だ。バグっているのがわかるかな

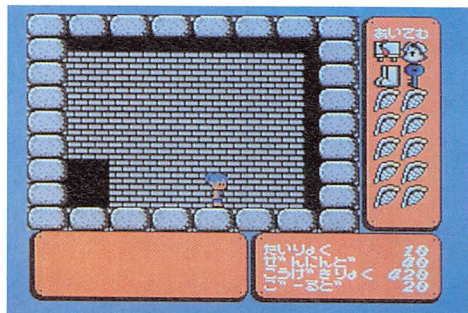
天国よいとこ

羽はたくさんもらえても効果は１回だけじゃ

青い鍵を鍵屋さんで100ゴールドで買う。その鍵であるところに入り、発熱地獄で使う天使の羽を手に入れたら、そこを出てからまた入ってみよう。

さっき羽があった場所まで行ってみると、目には見えなかったのにアラ不思議？　再び羽が手に入って、ちゃんとアイテムのウインドウに表示されるじゃないですか。思わず得した気分にひたれます。

（北海道／原田貴之・12歳）

☆確かにウインドウにはいくつでも表示されるけど、発熱地獄で１回しか使わないんだから、たくさんあってもしょうがないんだよ。

↑アイテムのウインドゥにご注目ください。天使の羽がたっくさんありますが、これといって意味はありません

勝手に成じゃん

全部の絵が見られるのがやっぱりあったね！

「HARD社の社長が……」というなげやりな正式タイトルのゲームのタイトル画面に、いきなりどこかで見たようなグラフィックが出てくるので、これは何かありそうだと思ったら、やっぱりありました。

↑ここでANTORAKINONと入力しましょう

そのタイトル画面で〔CAPS〕を押してから、ANTORAKINONと入力してから、〔4〕を押すとどっかで見たようなグラフィックを数枚見られます。同じパスワードを入力したあとで〔3〕を押すとクイズをしなくても全部のグラフィックを見ることもできます。

ついでにもひとつ。「ダブルビジョン」のタイトル画面で〔CTRL〕＋〔STOP〕とすると、BGMが変わります。

（広島県／松本竜一・？歳）

☆どっかで見たグラフィックって、カインドゥ・ギャルズのことではないのかな？

→カインドゥ・ギャルズから特別出演だよ〜ん。こちらも十字軍にお便りよろしくね♡

→これがいちばん最初の女の子。こんな薄っぺらの下着で、寒くないのだろうか。５月号なのに原稿書いてるのはまだ３月なんだな

→いや〜、ナイスですねえ！　この続きがぜひ見たいものですね。といっても、過言ではないですね〜

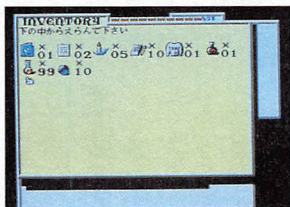
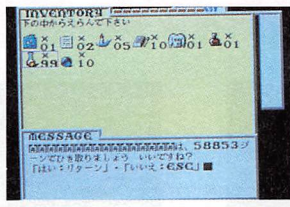
↑いや〜、みごとなフトモモ……、いや、みごとなケリですねえ。それにしてもよく足がこんなにあがりますね

ごめんなさい……４月号の92ページで紹介したドラクエⅡとうる星やつらのウル技の採用者の名前が入れかわっていました。担当のOがあやまります。「ぼくのせいです。ごめんなさい。以後気をつけます」。

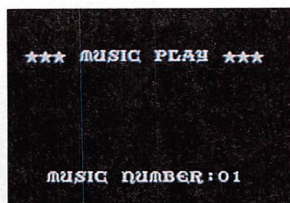
リバイバー

ほしいものは何だって手に入っちゃうもんだ

まずフォーマットした生ディスクを1枚用意しよう。そして薬屋へ行き、ユーザーディスクとさっき用意したディスクと入れ換えてから、薬を買おう。さらにもう1回薬を買おうとすると「これ以上買えません」と表示される。そのままで薬を見せると1個58853ジーンで買い取ってくれるのだ。しかも、持っている薬が99個にもなってしまうため、いくらでもお金を増やせるのだ。

（愛知県／大口俊一・?歳）

傷薬が99個ある。これだけなら別に……

わ〜、何だこりゃ！　でも、お金がいっぱいもらえてうれしい

であぁぁぁが入ってないのが悲しい。あん？

タイトル画面中に〔ESC〕＋リターンキーまたはジョイスティックのトリガーを2つ同時に押します。するとMUSIC PLAYモードになりカーソルで選択、リターンキーで始まります。〔ESC〕を押すと、デモに戻ります。これでゲームを解かなくても全部の曲を聞くことができます。

（大阪府／野口裕・?歳）

う〜ん、やっぱりこの画面か。お決まりのパターンだねっ！

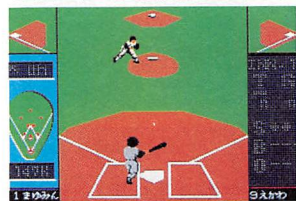
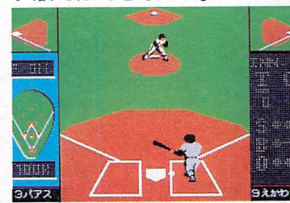
プロ野球FAN

調子の悪いえかわでさえ三振が取れるわけだ

どんなピッチャーでも完封のできる技です。いや完全試合、いやいやそれどころか、打者27人連続三振になります。

右バッターと対戦するときはピッチャーをいちばん左に寄せて、そしてカーソルのどこも押さずにボールを投げましょう。インコースの打てない球なのにほとんど空振りします。左バッターのときは、まずおもいっきりアウトコースにはずしてバッターをホームベースに近づけてから、さっきとは逆にいちばん右からボールを投げましょう。これも空振りします。

（鳥取県／福原亨・14歳）

☆このバカバカしい技はディスク版ではできないよ。

どうして振っちゃうのかなあ。絶対に打てない球なのにぃ〜

バアスだって三振しちゃう。めちゃめちゃコンピュータ弱いねん

魔王ゴルベリアス

おもろい顔がさらに3種類ほど発見されたの

3月号で顔面セレクトを5種類紹介したけど、あと3種類あったのだ。

タイトル画面で、コマンドを打ちこんでからリターンキーを押す。もう1回コマンドを打ちこんでからリターンキーを押す。これでタイトルのかっこいい顔がいろんなおもしろい顔に変化する。コマンドは「HOMME」「YORIKI」「WAO」の3種類だ。

（神奈川県／フラン・?歳）

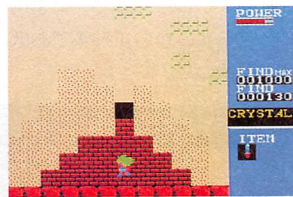
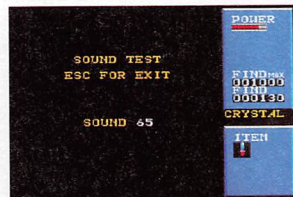
HOMME。ヒゲが濃いでんなあ

YORIKI。梅ぼし食べてスッパイのか

WAO。メガネかけてるみたいやなあ

サウンドテストはこのメーカーにつきもの！

ゲームをスタートすると洞窟の中にいるね。どんどん右に進んでそこを出よう。途中の敵キャラはよけるかやっつけるかしないと、あたってライフを減らされちゃうので注意。洞窟を出るとそこが本当のスタート地点。ここの画面から1歩外に出てからまた戻って、さっき主人公が出現した場所で、カーソルを左右交互に連打すると、突然穴が開く。その中に入るとサウンドテストモードになるぞ。

（千葉県／明石孝之・14歳）

パカッと穴が開く。いったい何事がおきるのか

全部で65種類の効果音やら音楽やらが楽しめますです。はい

迷宮への扉

たっくさんおどろいた名前は有利なのだった

名前をちょっと変わったものにしてみよう。「////」か「//?/」か「///?」だ。この3種類のうちどれかにすれば、ライフと経験値が始めからいっぱいあるので、マップさえわかればすぐ解けるぞ。

（岡山県／吉相昭佳・?歳）

☆確かに「かもした」よりずっと強くなったのだ。

強いなぁ〜！　これだけ強ければ安心して冒険できるぞ。「かもした」の弱さが目立つよな

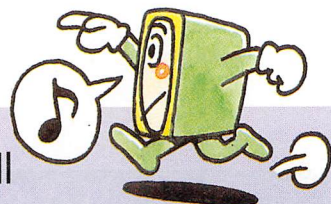
新コーナータイトル未定

大団円？　FFBに「おはなしこんにちわっ」があるので、それに対抗し「おはなしこんばんわっ」「おはなしさようならっ」「おはなしおやすみなさいっ」などどうだろうか？　少しも短くなっていない。（岡山県／パピプペポンタ君は1年生・?歳）☆どうでしょう？　うーん。あんまりおもしろいのでほとんど原文のまま、のっけてしまいました。編集部でも「……千字軍」は候補に登っていましたが、「……こんばんわっ」は思いつかなかったのさ。すごいっ！　よし、キミにはゲームをあげてしまおう。

十字軍緊急報告スペシャル

その1

忍者くん ～阿修羅の章～ の巻

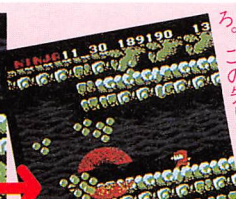
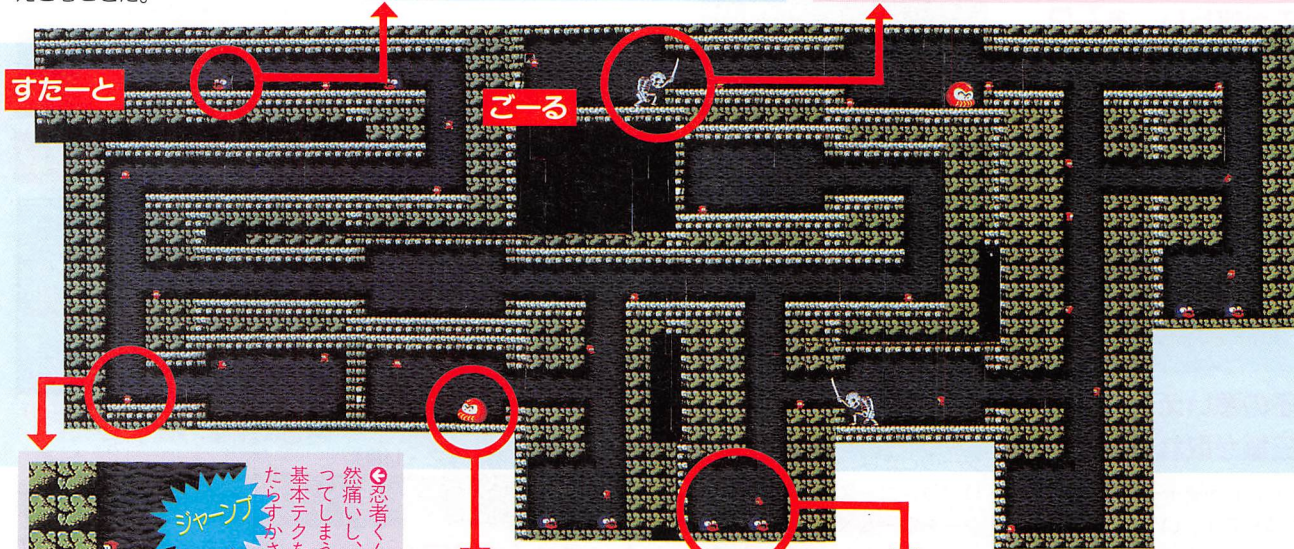
P24で紹介した技で面クリアはカンタンにできるけど、やっぱり実力でエンディングは見なくちゃ。マップを参考にがんばろう。

十字軍のスタッフ総動員で（といっても4人）5種類のゲームをいろいろな視点からふか～く掘りさげたのだ。あんまり掘りさげてすぎてブラジルについちゃうわ、石油が出てくるわでたぁ～いへん。

これをクリアすればエンディングシーンだい！

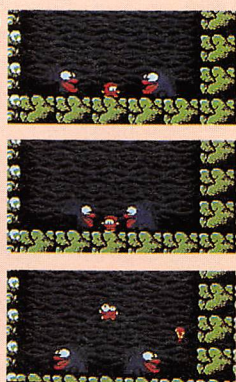
まず、マップを見てほしい。忍者くんの30面はこのように入り組んだダンジョンになっているのだ。しかもデカキャラは出てくるわ時間は限られてるわでちょっとやそっとじゃクリアできない！　クリアするにはこのマップをすみからすみまでおぼえこむことだ。

↑近寄るといきなり襲ってくる半なまず

↑半なまずは死んでいくときも気持ち悪い

↑さいごの大ボス。こいつかなり手強いゾ

←がいこつを倒したところ。この先に出口がある

←忍者くんといえども人間だ。高いところから落ちれば当然痛いし、忍者くんが痛がっている間はなにもできなくなってしまう。そこで、忍者くんを無事に着地させるための基本テクを伝授しょう。ジャンプして壁につきそうになったらすかさずジャンプの方向とは反対のキーを押せばよい

→この場所でだるまが現れるのだが、じつは壁がじゃまをしてだるまを倒せない。しかし火炎の術を使えば多少時間はかかるけれど、だるまに攻撃されることなく倒せるぞ！

デカキャラの次に強い半なまず。しかもこいつらのツイン攻撃はちょっとシャレにならないぜ。こいつらに勝つには気づかれるまえにやっつけること。さもないと右の写真のようにあっというまにやられてしまうぞ。こいつらには火炎の術が有効だ。

→半なまずに気づかれた？

→どわーっ！　はさまれるぅ

→あわれ死んじゃいました

シャロムの巻

4月号で悩みに答えたら、さらに質問が殺到するため、担当者がパニックになってしまった。そこで特に質問が多いもの3つをお答えしよう。

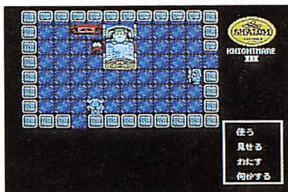
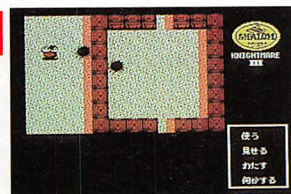
4月号のアフターバーナーちがう、サービス

Q ダンテの家で、ネックレスを取ったのですが、あいかわらず巨人の遺跡にはいれません。やるべきことはすべてやったつもりですが、何かがたりないのでしょうか。どうやったら、遺跡の中にはいれるか教えてください。

（代表・茨城県／吉田文聡）

↑ここで、彼が見るべきものは……

↑この写真をよーーっく見ると、ヒントが浮かびあがってくる

A 4月号でいったある物とは、ネックレスだということはわかってるよね。でもそれを取っただけじゃだめなんだよね。それでは順をおってヒントをあげよう。キミたちはいちばん最初にパンパース王に会っているよね。そして、そこである絵を見ていなければならない。でないと、ダンテの母のマムから、いろんなことを聞き出すことができないのだ。もちろん聞き出すためには、あるものを見せなければだめだよ。これで、おそらく巨人の遺跡の中に入れるはずなのだけど……。わかったかな。

↑上の文章をちゃんと読んでいればこの画面が見られるはず

Q 舟がどうしてももらえません。手紙の問題は、クリアしたのに、4月号のP96の場所にはだ〜れもいませんでした。なぜですか。

（代表・栃木県／そうめし）

A そうか、だ〜れもいなかったのか。それは、おそらく手紙を取って、それっきりな〜んもしてないんじゃないのかな。手紙を取ったら、渡すべき人（?）にちゃんと渡さなければならないのだ。この場合はマーマンなんだけど。そして、手紙をマーマンに渡したら、そのお返しのあるもの（やたらとこの表現が多いけど）をマーマに渡さなければならない。そして、それが済んだら、デッドロック地方のそばの島に行ってみよう。すると、マーマとマーマンとの間に生まれた子がキミを待っているはずだ。そこでやっと舟がもらえるのだ。

Q 4月号を読んだのですがラーナに会えません。オノもちゃ〜んと持っています。たりないものはなんにもありません（と思う）。ラーナを助けなければ、先には進めないのでくわしく教えてください。

（代表・千葉県／薬丸弘美）

A この質問がいちばんたくさんきてました。では、ラーナに会うには、どうしたらよいかから説明しよう。まず、オノは本来の持ち主にきちんと返そう。やはり、借りたものはちゃんと返さなくっちゃね。そしたら、ラーナを探しに砂漠へ行こう。当然、砂漠で方角を調べても、方角がわからなくなって、また戻ってくるはずだ。そこで、方角を調べる必要があるわけだ。方角を調べる方法は、4月号でくわしく紹介してあるので、今回はパス。でも、オノは持ち主に返したままなので、今度は貸してもらうのだ。どうしても貸してもらえなかったら、そのへんでいろんなことをしてみよう。そして、方角がわかったら、砂漠のほうに一直線に突き進もう。すると、ラーナに会えるはずだ。しかし、ラーナに会うだけで助けることはできない。助っ人が必要なのだ。その名を、ティオスという。どこにいるかは、自分で探し出そう。それくらいは自分でやってね。しかし、かんじんのティオスを探し出しても、彼は非協力的なのだ。彼には、三顧の礼をつくさなければならない。三顧の礼の意味がわからない人はお父さんか、三国志にくわしい人に聞いてみよう。これで、おそらくティオスはキミに協力してくれるはずだ。もっとも、協力してくれないときは、何かし忘れたんだと思う。さあ、これでいよいよラーナを助ける条件は全て整ったはずだ。さっそくラーナの所にいって、ティオスの幽体離脱の大技で、ラーナを助けてあげよう。これをクリアすると、エンディングは目の前だ。どうでしょう？

→そのへんにいる人にオノを返そう

→方角がわからないのも当然である

→で、木を切って方角を調べるのだ

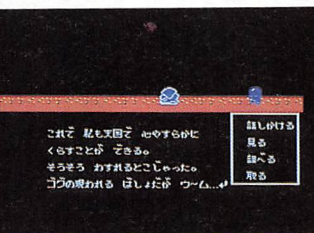
←てなわけでオノを貸してもらいましょ

←こいつがティオスなんだな

↑相変わらずのデカイ顔してるラーナさんであった

→みごと、ラーナの魂を救い出すことができましたとさ

新コーナー タイトル未定

提案？ このコーナーのタイトルは「新コーナータイトル未定」のままでよいのではないでしょうか。「新コーナー」という言葉の響きは春夏秋冬を問わず読者に新鮮な感じをあたえ、「あっ、ハガキをだそうかな」と思わせるに十分値すると思うからです。うーん、金田一春彦みてーなセリフだ。（千葉県／昆布竹輪！・？歳）☆ありがとう。そのつもりなんだけどね。でも、アッとおどろくタメゴローてなぐらいの名前がくれば採用しちゃいます。それにしても、このコーナーにくる投書はハイレベルだなあ。

その3 十字軍緊急報告スペシャル

太陽の神殿の巻

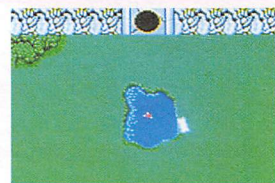
やっと十字軍の理想のカタチをみなさんにお見せする機会がやってきました。ウル技、イラスト、マンガ、レポートが溶けて混ざって、ここは太陽の神殿を題材にした総合芸術のページ！しかもすべてが読者投稿なのです。しあわせ。

遺跡の探索に疲れたら、このコーナーで休んでいってくださいな♡

どんなとこでもすごいスピードで走りまわる

マップ上でカーソルの出る位置に立ちリターンキーを押す。ピッという音がしたら〔SHIFT〕を押しながら〔かな〕を押す。そして「TUTTI」と入力しリターンキーを押すとプレイヤーの移動速度がとても速くなる。また同じようにして「YUXTANN」と入力してリターンキーを押すとどんなところでも歩けるようになる。2つ同時もできるよ。

（大阪府／後藤孝裕・13歳）

☆キーボードが50音順の機械なら〔かな〕だけ押してから「つっち」や「ゆーたん」でできます。

泉のなかも歩ける

経験者が語ります。序盤戦の遺跡探検ガイド

尼僧院にある胸飾りを取っておく。高僧の墓で右の壁を押すと、壁がスライドするので右へ進む。カンオケが出てくるのでフタを見て、モザイクタイルを取る。カンオケのフタが開いて片目のマスクをつけたガイコツが出てくる。ガイコツを動かすと鍵穴が見つかるけど、今は関係ないのでマスクだけ取ってカスティーリョへ行く。

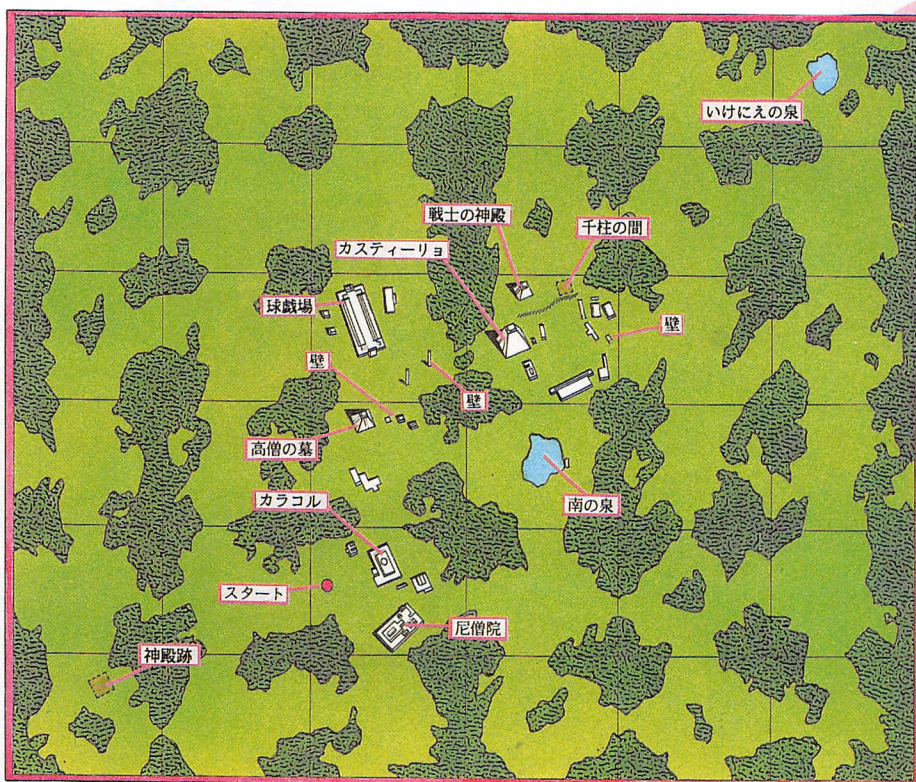
カスティーリョのなかに入るには壁のくぼみにモザイクタイルをはめてみることだ。財宝室ではアイテムの取り忘れのないように。石のカメと首長のツボは壊してしまう。

つぎはカラコルへ行き金の台座を置いてくる。南の泉へ行き黄金の鏡を洗う。金の笛が現れるので取る。なぜさっき金の台座を置いてきたかというと、金の笛を取るときに金の台座を持っていると必ず落としてしまうから。金の笛は穴があいていて調子悪いのでバンドエイドで直しておく。

戦士の神殿では銀の玉を取る。つづいて青の宝珠を取ろうとするとするとジャガーが動くので1回外に出て、ジャガーがいないときにまたなかに入ろう。ジャガー像があったところに鍵があるので、なんとかして取ろう。

（長野県／平出亘・?歳）

☆かなりするどい投書でした。まだまだこの先は長いけど、それは楽しみに取っておこう。でもどうしてもわからないことがあったら質問してみてね。きっとあると思うけど……。

東京都のダザイくんの作品。「押す」のコマンド表示とひっかけたわけね

こちらは愛知県の平川誠治くんの作品。レポート用紙に鉛筆で書いてあったんだけど、編集部でカラーにしました。かなりマップは広いけど遺跡は中央の5ブロックに集中している。例外は右上のはしにあるいけにえの泉と、左下のはしにある神殿跡の2か所。それ以外のところにはなあんもありません。雰囲気を盛りあげるために広々とした草原（に見えるもんね）があるのかな。とにかく、行く必要がない場所がたくさんあるってことがわかったかな。わかっていてもウロウロしてしまう?

着色師＝相沢コージ

十字軍緊急報告スペシャル

麻雀悟空の巻

名人になるにはよほどこのゲームをやりこまないとムリ。でも、編集部では名人が3人も誕生した。よほどヒマかそうでないなら、すげえ根性してるといえる。そして名人の上がまだ存在することもわかった。キミも頂点をめざそう!

人間とやってる感じという評判のソフトのウル技と大ウンチクだよ

雀聖と同じことができるのも当然のことかな

ジョイスティックのポート2にソニーのマジックキーを入れる。そして自分のキャラクタを選ぶところで(ESC)と(SELECT)を同時に押す。すると、雀士たちの性格を変えることができるモードになる。画面の表示の意味は上から、レベル、読み、リーチ、鳴き、役、降りとなっている。

(東京都/ドラサン・?歳)

☆マジックキーほしいね。

弱くして、実戦でたたきのめそう

勝手に麻雀するウォッチモードがついてた?

段位戦か勝抜戦を始めるときにカーソルを継続にあわせて、(ESC)(CTRL)(F3)(F4)(F5)の5つを同時に押ししてしばらく待とう。すると「師匠を選ぶ」モードになり、選ぶと勝手に麻雀をやってくれるのだ。記録室にも記録され、級もあがってしまうというぅれしい技だ。

(東京都/坂井一伸・14歳)

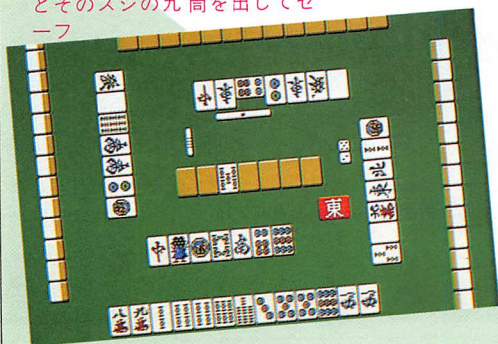
☆負けることもあると思うんだけどなあ?

誰を師匠にするのが有利かな?

スジという考えかたで広がる麻雀の世界よ?

『麻雀悟空』は3人の相手がこちらの捨て牌(パイ)を見て待ちを読んで打ってくるのだ。攻略するには麻雀のかけひきの基礎を少々勉強しなくちゃ。

●安全牌を見つけるのだ

誰かがリーチをかけたときや、リーチをかけてなくてもテンパイしてそうなときに、栄和(ロン)されないためには、安全牌(敵があがれない牌)を捨てればいい。絶対に安全な牌というのは現物牌(敵が捨てた牌あるいはリーチ後に栄和されなかった牌)だ。自分の捨てた牌で栄和してはいけないんだけど、このことによって現物牌は捨ててもあがられないので安全牌となる。

しかし、絶対安全牌ばかり持っているとはかぎらないし、その牌を捨てたくない場合もある。どうしよう?

●両面(リャンメン)待ちの平和(ピンフ)が基本なの

ところで、平和という手をあがる場合が多いことは知ってるかな(あがりやすいからなんだけど)。平和として認められるには、両面待ち(連続した数牌が2枚あって両側のどちらがきてもあがれる)でないといけない。また平和ではない手でも両面待ちにしておけば、あがれる可能性が高いので、そのようにしてからリーチをかけることが多いのだ。

●そこでスジにたよってみる

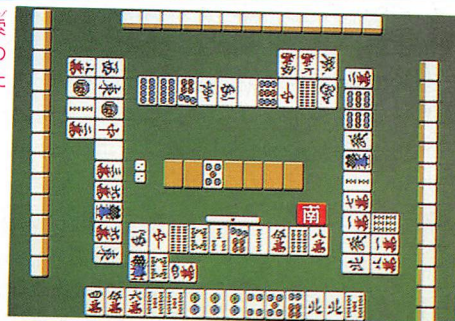
敵が両面待ちをしていた場合はスジという考えかたで安全牌が生まれる。スジとは両面待ちのあたり牌の組み合わせ。実例を1つ示して説明しよう。数牌ならどの種類でも通用する。

リーチがかかった。現物の六筒(ローピン)とそのスジの九筒(チューピン)を出してセーフ

せっかく八索(パッソ)と二索(リャンソ)を出してヒッカケたのに、対模ってしまった

リーチをかけたヤツが⑤を捨てていたとしよう。ヤツの待ちは③④あるいは⑥⑦という牌を持っての両面待ちではないはず。なぜならそういう待ちかたをすると、②⑤か⑤⑧があたり牌になりそれで栄和すればチョンボになってしまう。『麻雀悟空』ではチョンボはないけど。とにかく⑤が捨ててあれば②⑤⑧は安全牌になる。同じ考えかたで、④が捨ててあれば①④⑦、⑥が捨ててあれば③⑥⑨が安全牌というわけ。またさらに拡大解釈すると②⑧が捨ててあれば⑤が安全牌になる。また、リーチした本人が捨ててなくても、誰かが出してそれがあたらなかったらその瞬間にその牌のスジが安全牌になる。ただし、あくまでも敵が両面待ちな場合だけだけど。

●ヒッカケでスジ牌をねらえ

このことを利用してわざと両面待ちにせず、捨てた牌のスジで待つことをスジヒッカケという。たとえば、⑤⑦⑨と持っていてほかの部分がそろったら、⑤を捨ててリーチ! ⑦⑨のあいだの⑧がくればあたりだけど、これはスジなのでほかに安全牌がなければ敵がふりこんでくれる可能性が高い。もちろん、そのぶん自分が対模(ツモ)る可能性は低いんだけど。

(麻雀歴1年の十字軍のボス)

最強になるとこんな豪華な名前に!

	最高点	総なめ
闘戦勝仏	0	0
浄壇使者	0	0
金身羅漢	0	0

その5 十字軍緊急報告スペシャル

軍人将棋の巻

『軍人将棋』というレトロっぽいゲームが発売された。ところがこのソフトは軍人将棋の名を借りた、史上まれに見るギャグソフトだったのだ。こいつを攻略（?）すれば心の平和が訪れることだろう。てなぐらいすごいノリなのだ。

魚の写真がいっぱいあるけど釣りキチ三平の記事じゃないんだから♡

軍人将棋とは、そもそもプレイヤー2人と審判1人の計3人でプレイするものであった。

しかしこのソフトは、あくまでも1人用である。対戦相手と審判をコンピュータがやってくれるわけ(まあほんとに便利な世の中)。そのせいかどうかは知らないけど、とにかくやたらとギャグが多いソフトになっている。ゲーム中に対戦相手のバグはダジャレを飛ばすわ、どっかで見たような画面をいきなり出してくれるわで、1人で遊んでいても決して暗くならない親切設計なのだ。いちばんのみものは連勝すると魚のグラフィックをごほうびだといって見せてくれることだ。この現象に初めて出会うと誰でも数秒間の絶句、あるいは爆笑をひきおこしてしまうだろう。

こんなにおもしろいことをほっておいていいのか。いや、いけない。こんなゲームを世に知らしめることが十字軍の使命なのだからね。というわけで、大特集してしまったわけ。

教養講座Mファン版 魚類図鑑

連勝するといろいろな魚を見せてくれるんだ。何連勝でどの魚が出てくるかは決まってないけど、7種類の魚が登場することはわかったぞ。そこで、出てくる魚たちを徹底紹介しよう。勉強になるぞ。

ハタハタ

学名Aretoscopus japonicus

全長30㎝。japonicusとは日本固有の種であることを意味する。北日本に分布し、秋田や山形で多獲される。寿司や煮物、あるいは味噌につけて焼くとおいしい。その卵はブリコと呼ばれ、秋田の名物でもある。

イシダイ

学名Oplegnathus fasciatus

全長最大70㎝。北海道以南の温帯域にすむ。この写真は幼魚である。成長すると縦縞が消え、黒くなる。また、磯の大物釣りの代表格として、釣り人に親しまれている。さらに、刺身にすると、たいへん美味な高級魚でもある。

アジ

学名Tachurus japonicus

左の写真と学名はマアジである。全長30㎝。本州以南でもっとも普通に見られる魚である。定地網や釣りなどで漁獲される。特徴として側線のところにゼイゴと呼ばれる鱗をもっている。塩焼きや干物で親しまれる魚でもある。

カツオ

学名Katsuwonus pelamis

全長1m。南日本に多く分布し、遊泳力が強く、時には数10万の大群をつくる。ひき網、まき網、定置網で漁獲される。また、カツオのたたきや、角煮にするとその持ち味を十分に発揮し、大変おいしいのである。

イカ

学名Todarodes pasificus

左の写真と学名はスルメイカである。胴長30㎝。日本全国に広く分布し、食用イカの代表的な種である。外洋性で、群れをなして行動する。刺身、煮物、干物にすると美味。とくに干物にしたものを2番スルメという。

フグ

学名Takifugu rubripes

左の写真と学名はトラフグである。全長50㎝。北海道以南の温帯域に分布し、フグ料理の王様と呼ばれるほど、その身は、美味である。ただし、肝臓と卵巣に猛毒のテトロドトキシンを含むため、その調理には資格を要する。

タイ

学名Pagurus major

左の写真と学名はマダイである。全長1m。本州以南の温帯域に住む。一本釣りなどで漁獲されるが、最近は養殖物のほうが多い。古来より日本人と密接な関係にある魚であり、また、日本近海のものが世界一美味だそうだ。

参考文献　山と渓谷社　野外ハンドブック・9　魚・海水編

対局中にかましてくれる数々のギャグの中からいろいろと、よりすぐってみたよん。楽しんでくださいね♡

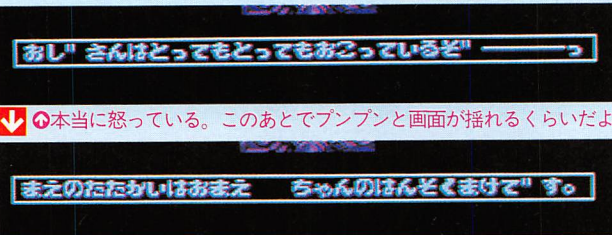
バグが勝ったとき

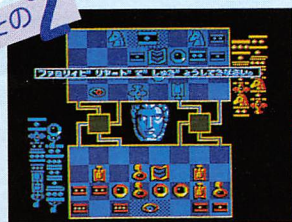
このソフトの芸の細かさは、なみなみならぬものがある。

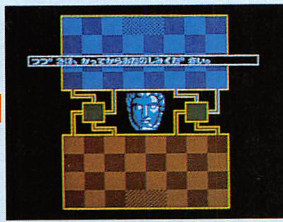
たとえば、もしプレイヤーが負けそうになったからといってリセットとしたり、電源を切ったりしたらどうなるか。これで今のは無効だなんて安心できると思ったら大間違い。悲惨な負けかたになってしまうんだぞ。勝負は最後まで捨てたらダメ！

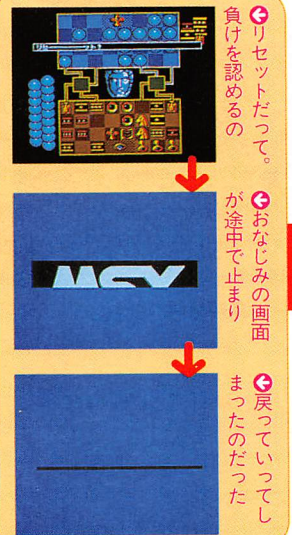
その1

↑リセットしたらいきなりバグがこんな顔で出てきてしまった

↓↑本当に怒っている。このあとでプンプンと画面が揺れるくらいだよ

↑……というわけで早い話が戦いをあきらめたほうの負けというわけね

その2

↑えっ！　ビリヤードだって。そんなこといってもなあ

↑なんだ！　こんなものが隠れていたのか。でもでもしかし……

↑ビリヤードで遊べるわけではないのね。ザンネンでした

バグが不利なとき

軍人将棋の芸の細かさは、時にはバグを非行(?)に走らせることがある。そうでなくてもうるさくてわがままなのに、まったく困ったもんだ。

どんなものかというと、バグ側の状況が悪くなると、ときおり「リセーット」と声をかけ、写真にあるようなことを起こすのだ。これでバグのリセット負けだなあ、コンピュータのくせに戦いを捨てるとは何事だろうと思っていると、MSXマークは引っこんでリセットにはならないのだ。ものすごく手のこんだ冗談だったわけ。

が、これだけですむはずがない！　2連勝ごとに、バグのいうところの、良いものを見られるんだけど(となりのページの魚たちのこと)、なぜか9連勝という中途半端な時点でも良いものを見せてくれる。ここで、出現するものがじつはさっきの「リセーット」の正体なのだ。そう、MSXマークだと思っていたあれは、なんとMSYマークだったのだ！

←リセットだって。負けを認めるの

←おなじみの画面が途中で止まり

←戻っていってしまったのだった

←9連勝のごほうびとはこれなの？

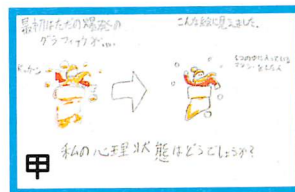
←これがさっきのヤツの正体か！

←スタッフロールつき

投稿大募集

「イース」の質問がたまっているのでたくさん答えたいと思います。じつは太陽のシンディ・ローパーというバカバカしい名前を考えてくれたライターのFがイースの名人なので、この人に頼って特集してみたいと思っているの。

ヘンな現象をみつけたら「ゲームのぞき穴」、悩みがあるなら「通り抜けできます」まで手紙を書こう。「緊急報告」や「コレクション」してほしいことがあったら、そのリクエストも書いてね。記事について不満がある人も「アフターサービス」するので文句を書こう。以上5つのコーナーのどれにもあてはまらない内容の手紙は「新コーナータイトル未定」あてね。

あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」のそれぞれのコーナーまで。整理の都合上、封書の場合は表にゲーム名を書いてね。すごい情報には希望のゲームを、普通の情報には特製テレカをプレゼントします。

新コーナー タイトル未定

イラスト紹介　まず甲のイラスト。静岡県の大沢孝治くんの作品。3月号の沙羅曼蛇ロールシャッハテストをやってくれました。どうやらクリスマスの夜につるした靴下が大きすぎて、サンタクロースがはまってしまったようですね。なんのこっちゃ。つぎ乙のイラスト。愛知県のR－Mくんの作品。このコーナーあてのイラスト一番のりだったので、あっけなく採用となりました。2人にはテレカを送ります。待っててね。

新製品 『日本語MSX-WriteII』の使いごこちはバツグン

■WriteIIの登場

約1年まえに発売されたMSX-Writeのバージョンアップ版が登場する。旧Writeでは、単語登録ができないなどの不満があったが、今度のWriteIIではそんなユーザーの声を生かしてあり、使いごこちはMSX用ワープロのなかではピカ1の感がある。

基本的な仕様は、MSX2専用、VRAM128K、JIS第2水準までの漢字ROMを内蔵し、1度に40文字までの連文節変換(文章をまとめて漢字かな混じり文に変換する機能)が可能。また、好きな単語が登録できるユーザー辞書機能(約700語)が新たに加わり、イラスト文字などが作れる外字作成・登録機能も付いた。32KのS-RAM内蔵で、外字やユーザー辞書はこれに保存される。

■細かな配慮のあるシステム

システム構成は5つのモードに分かれている。

「画面表示文字数設定」では30文字×8行表示と40文字×8行表示を選択する。40文字のほうは高解像度ディスプレイでないとやや読みづらいかもしれない。

「文書ディスク設定」では作成した文書を保存しておく補助記憶装置を選択する。装置はフロッピーディスクドライブ(最大4基)、カセットテープレコーダー、RAMディスクの3種類。

「背景色設定」では編集画面の色を白、緑、灰色の3色の中から選択する。

「自動立上げ選択」では次回からの自動立ち上げの有無を選択する。ここで、立ち上げを「無」にしておくと、次からはBASICまたはMSX-DOSのほうを立ち上げることができる。また、BASICからは、

CALL WRITE

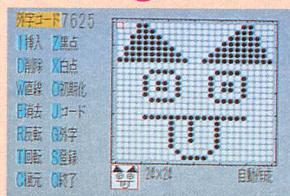
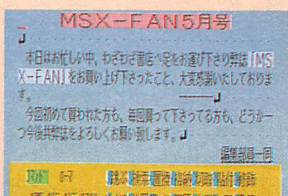
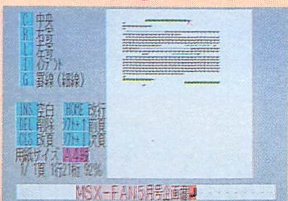
と入力すれば、ワープロ機能にもどれるようになっている。

この自動立ち上げの有無の設定は、WriteIIに内蔵されているフロントエンドプロセッサVJE-80Aを使ってパソコン通信をするときに便利なようにとの考えからだ。

「プリンタ種別」では、MSX標準とPC標準、また葉書印字モードを持ったMSX標準漢字プリンタ用の葉書モードがある。対応するプリンタも以前のWriteに比べて増えている。

⇧タイトル画面。まえのWriteで筆だったのが鉛筆に変わった

⇧メニュー画面。Writeにはなかった外字にしばし感動

⇧システム構成画面。旧Writeユーザーからの声を生かした

⇧外字作成画面。これでワープロの表現力がぐんとアップする

⇧編集画面。編集コマンドが充実している

⇧レイアウト画面。修飾文字や罫線は色分けして表示される

■オリジナルの文字も使える

WriteIIでは最大63個の外字を登録することができ、文字パターンを回転させたり、白黒を反転したりという編集機能も十分備わっている。

まったく白紙の状態からオリジナルのものを作ることもできるし、漢字コードで漢ROM内の文字パターンを呼んできて作り変えることもできる。

外字は、16×16ドット(画面表示用)と24×24ドット(プリント用)の2種類とも作成することができるが、ふつうは、24×24ドットで文字を作っておき、16×16ドットのほうは自動作成機能にまかせておけばいいだろう。16ドットのほうを作って、24ドットのほうは自動作成にすることもできる。

■速く、おしゃれな機能充実

WriteIIの連文節変換はとにかく速い。Writeと比べて2～3倍も速いそうだが、確かに実際に使ってみると10万円台のワープロ専用機なみか、それ以上の速さのようだ。

また、文字修飾機能は横倍角に加えて、縦倍角、4倍角、アンダーライン(細線・太線・波線)、網かけ(濃・並・淡)などの機能が備わっている。

■罫線(けいせん)が引きやすくなった

レイアウト画面では、実際にプリントアウトしたときのイメージを見ながら印刷物のレイアウトを決められる。

コマンドはセンタリング、右寄せ、左寄せ、インデント(字組みを変える機能)など。またここでは、プリントアウトのイメージを見ながら3種類の罫線が引けるようになった。

■プリンタとのセットも発売

『日本語MSX-WriteII』は5月下旬、2万4800円で発売予定。

※問い合わせ＝株式会社アスキー(☎03-486-8080)

また、すでに発売中のソニーの24ドットサーマルプリンタ「HBP-F1」(標準価格4万4800円)とWriteIIのセットが5月21日に定価6万9000円でソニーから発売予定。

●楽しみ／毎月、楽しくMSX・FANを読ませていただいています。毎月が楽しみで楽しみで……。発売日には雨が降ろうがヤリが降ろうがあるいは学校があっても休んで買いに行きます。そう考えればMファンとはなんだかんだいっても、もう1年なんだなあ……。さすがに時というのは早く立つものですね。これからも楽しく愛読させていただきますのでどうかよろしくお願いします。(滋賀県・僕)⇨心が洗われるようなお手紙です(バ)。

直撃 ディスク版に燃える「武尊（タケル）」のこれから！

「武尊（たける）」は、ひと言でいうと市販価格より安くソフトを買うことのできる、ソフトの自動販売機。人気ソフトでも品切れということがなく、種類も豊富でMSXユーザーにも親しまれていた武尊だったけど、メガROMソフトがないために、ここのところなじみが薄くなっていた。

しかし、武尊は昨年11月から3.5インチフロッピーディスクのソフトを販売できるようにシステムを改造したためふたたびMSX2ユーザーに注目されている。現在MSX2用のディスク版は最近発売された武尊オリジナルソフト『ガイアの紋章』をはじめとする10種類。

そこで武尊の親元、ブラザー工業株式会社の柴田泰さんにお話をうかがってみた。

――武尊は、今、全国にどのくらい置かれているんですか。

「130台あまりを設置しています。台数を増やし、また書店などにも置けるようにしていきたいと思っています。今年は力を入れてかんばりますから、期待していてください」

――パッケージがちょっと地味ですね。もうちょっとどうにかならないもんでしょうか。

「低価格で、しかも自動販売機で販売するためにいろいろと難しい問題があるんです。しかし、可能な範囲で、多くの方に満足していただけるパッケージを現在研究中です」

――ソフトはどのくらいの期間登録されているんですか。

「原則としては半永久的に残しています」

――え、全部？

「はい。現在MSX用は約170種類登録しています。武尊はソフトライブラリーとしても活用していただけるわけです」

そうか、というわけで、名作といわれている『コナミのピンポン』(昭和60年発売。現在は製造していないため、ショップになければもう手に入らない)を実際に買いに行ってみた。メニュー画面のリストからははずれていたものの、ソフトコードでちゃんと買うことができた。しかも、値段は3600円。なるほど。

⇧左右に広がった武尊。さらにモデルチェンジするといううわさも

※武尊の問い合わせ先＝ブラザー工業株式会社・TAKERU事務局(☎052-263-5895)

新製品 2代目天才画家登場!!

ROM版のグラフィックツールが出ているのは、知っているかな(私はつい最近まで知りませんでした)。その名も『ミケランジェロII』。昨年発売された『ミケランジェロ』のバージョンアップ+メガROM版だ。

これでディスクがなくても、CGが楽しめるわけだ。

もともと、ミケランジェロは描画モードが豊富で、パターン、メッシュ(網目模様)が各128種類、ペンカーソルは64種類あり、しかも、自分で変更、追加できる。これを組み合わせると立体的な絵がかんたんに描け、ユーザーに好評だった。

カラー・サンプリング(画面から色を選ぶ)機能は以前からあったが、IIでは、拡大モードでも使えるようになり、細かい部分の修正もラクになった。

さらに、IIでは新しく、デジタイズ、スーパーインポーズの機能を持った機種(ビクターHC-90/95、ナショナルFS-5500F1/F2など)を使用することにより、ビデオやテレビの画像を直接取りこむことができ、ほかにも、スプレー描画機能としで、単色だけではなくパターン(カラー模様)を使った多色のスプレーができるようになった。

また、CGをプリントアウトする機能も、MSXで使えるほとんどのプリンタに対応した。

ほかのグラフィックツールをすでに持ってる人は、

```
10 SCREEN8:BLOAD "ファイル名",S
20 COPY(0,0)-(255,211),0TO "ファイル名.SCR"
```

という短いプログラムで、まえに作った絵のデータがそのままミケランジェロIIでも使えるぞ。

基本的な仕様は、MSX2専用、VRAM128K、メガROM。MSX標準マウス必要(MSXタブレットにも対応)。データはテープかディスクで保存。価格1万8000円で発売中。

※問い合わせ先＝㈱リットーミュージック(☎03-356-8051)

⇧テレビにいきなり登場のグール人。©松下電器＆CMらんど

⇧すかさずデジタイズ！ ボーゼンとした表情を見て

⇧服と背景を描き加える。かわいらしいグール人のできあがり

⇧スプレーと縮小機能、コピー機能を使ったMファン特製CG

⇧豊富なパターン、メッシュ、ペンカーソル

Q and A

Q・2DDと2HDのディスクはどちらが多くのデータが入るのですか。また2HDのディスクを2DDのディスクドライブで使えますか。2DDと2HDのディスクはどちらを買ったほうがよいのでしょうか。将来性についても教えてください。(愛知県・増田剛)⇩A・2HDのほうが容量は多いんだけれど、結論からいうとMSXのディスクフォーマットには2HDのフォーマットがありませんので、当然2DDを買ってください。2HDは使用できません。MSXが将来バージョンアップされて2HDが使えるパソコンにならないかぎり、2HDは買わないで。(Q)

●Mファンの常連／ボクはある日こう考えた。そうだ、Mファンの常連になりたい！ そして切手を買い、ハガキを買い、ためにためた。そのせいか今では郵便局の常連だーい！(熊本県・風に聞いちゃった12歳)⇨キザなペンネームのキミのメッセージを見ておばちゃんは驚いてしまったわのよ。切手って字が「切毛」になっていて、てっきり毛を送ってくれてるのかと思ってしまったじゃないか。別にそれでもおばちゃんはかまわないんだけどネ。(バ)

ゲーム百字軍

ハイドライド3の超人化PACマジックと新10倍のS-RAMのこと

ハイドライド3のキャラをほぼ無敵にするマジック

今月の巻頭でハイドライド3をストーリー的に最後までアタックした記念に、PACマジックでキャラも最強にする。どのくらい強いのかというと、ライフ、マジックポイント、経験値、持てる重量、使いこなす重量がすべて65535で、アタックポイントとディフェンスポイントが255。下の写真のようにグラフが画面の右端からはみ出すくらいなのだ。3月号のPACマジックと違い、今回のはどんなキャラでもこの状態にできる。

⇧どん。PACマジックで超人化したキャラクタ

マジックの手順は、①スロット2にPACをセットしてから電源を入れる②右のリストを打ちこむ③打ちこみミスがないか確かめ、念のためセーブしてからRUNする④PACにセーブされているキャラのリストが表示されるので、マジックしたいキャラの番号(1～4)を入力する⑤電源を切りスロット1にハイドライド3をセットする⑥電源を入れる⑦マジックしたキャラでゲーム開始⑧感動する。

うまくいかなかったときは、どこかでミスをしている。打ちこんだリストを再確認すること。そのときのヒントをならべておく。

(a)「DATA error in ××」と出て止まる。
⇨このときは行120か××の行にミスがある。

(b)キャラのリストがでたらめ。
⇨このときは行150～行180以外のすべての行が要チェック。

(c)キャラが強くならない。
⇨④までうまくいったにもかかわらずキャラが強くならないときは、行160～行180にミスがある可能性が高い。ミスによってはキャラが消えることもある。十分注意してほしい。

■ハイドライド3用超人化PACマジックリスト MSX(RAM16K) MSX2

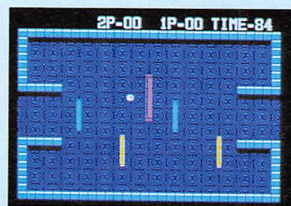
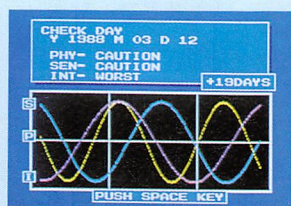
```
100 CLEAR 1000,&HD000:DEFINT A-Z
110 DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD020
120 FOR I=0 TO 7:S=0:FOR J=0 TO 7:READ D
$:D=VAL("&H"+D$):POKE I*8+J+&HD000,D:S=S
 XOR D:NEXT:READ D:IF S=D THEN NEXT ELSE
 PRINT "DATA error in";I*10+190:END
130 FORI=0TO3:P$="":FORJ=0TO15:P$=P$+CHR
$(USR(&H4000+I*256+J)AND255):NEXT:PRINT"
No.";I;:IFASC(P$)>31ANDASC(P$)<255THENPR
INTP$:P(I)=1ELSEPRINT"ﾀﾞﾚﾓ ｲﾅｲ":P(I)=0
140 NEXT:PRINT
150 INPUT "ﾅﾝﾊﾞﾝ";B:IFB>4OR0>BORP(B)=0TH
EN150ELSEA=&H4000+B*256
160 A$="2526272835361415161771E1F20213E3F
4041":S=0
170 FORI=0TO(LEN(A$)-1)¥2:AA=A+VAL("&H"+
MID$(A$,I*2+1,2)):C=C+1:S=S+USR(AA)MOD25
6:POKE&HD038,255:D=USR1(AA):NEXT
180 POKE&HD038,(C*255-S+USR(A+255)MOD256
)AND255:D=USR1(A+255)
190 DATA 21,FE,5F,3E,02,1E,4D,F5,26
200 DATA CD,14,00,F1,23,1E,69,F5,137
210 DATA CD,14,00,F1,2A,F8,F7,00,13
220 DATA CD,0C,00,32,F8,F7,FB,C9,206
230 DATA 21,FE,5F,3E,02,1E,4D,F5,26
240 DATA CD,14,00,F1,23,1E,69,F5,137
250 DATA CD,14,00,F1,2A,F8,F7,1E,19
260 DATA 00,CD,14,00,00,00,FB,C9,235
```

『コナミの新10倍カートリッジ』に見る百字軍の将来

2月末に発売された『コナミの新10倍カートリッジ』(5800円)。FFBでも発売まえに紹介したけれども、市販品を使ってのレポートはなかった。内容は以前紹介したとおり。10倍カートリッジ機能にS-RAMセーブ機能が追加され、オマケにヘンなゲームと実用ソフトのバイオリズムが付いている(右の写真参照)。

⇧タイトル。スペースキーを押すとペンギンが出てきてモード選択

とくに注目されているのは、シャロムやTHEプロ野球激突ペナントレースでゲームセーブなどに使えるS-RAMセーブ機能だろう。S-RAMの容量はPACと同じ8Kバイト。うれしいのは、新10倍もPACのようにマジックできる可能性があるということだ。

へんなゲームも入っている

⇧ホッケーゲーム。バーの長さやボールの速さなどを変えて遊べる

⇧実用的バイオリズム。調べる日の15日まえから32日後まで表示

新10倍を持っている人はつぎの実験をしてみよう。スロット1に新10倍をセットして、スペースキーかGRAPHキーを押しながら電源を入れる。すると、なんとBASICになるのだ。これはPACだけをセットしたときと同じ現象だ。このゲーム百字軍に新10倍マジックが登場する日もそう遠くはないだろう。

●パチンコ／最近困ったものにパチンコのバクチ化があげられる。以前は麻雀と同じくじょうずな者が勝っていた。今や腕はあまり関係なく、運が作用し磁石がきけば勝つ。私は小遣いが減り、ゲームが買えなくなる。ゲームちゃぶだい／　ところで、Mファンのマップは優れていて、おかげでたくさん解けた。今後もがんばってください。(鳥取県・倉信敬37歳)⇨私はMSXの未来よりパチンコのほうが気になる。昨日も7千円すってしまったでよ。(バ)

SHOW ゲームマシンの新しい波（ニューウェーブ）

3月2日、3日、新宿NSビルで「AOUエキスポ88」(新型ゲームマシンを中心とした展示会)が開催された。

入って最初にコナミのブースを探したが、ない。そこで「AOUエキスポ完全攻略マップ」を見るとやっぱりある。ううむ、隠し面にあるのだろうか。……違いました。あまりに人が多くて見えなかっただけ。なにしろ、『グラディウスII・ゴーファーの野望』がすごい。あと8行ではとても紹介できない。ほかには、ナムコの『ファイナルラップ』(4台まで同じ画面で競えるレーシングゲーム)が目だっていた。ほかにセガの「エアロテーブル26」というフロッピーディスク対応のゲーム機(見た目はふつう)がゲーセンの未来を暗示していて興味深い。

↑チキンをジャンプ台から飛ばしてナベに入れる斬新なゲーム(岡本製作所)

↑『グラディウスII』(コナミ)。大きなボスキャラがバサバサ動く

↑『ファイナルラップ』のスタンダードタイプ(ナムコ)

BEST 10 J&P渋谷店によるMSXゲームソフトベスト10速報!

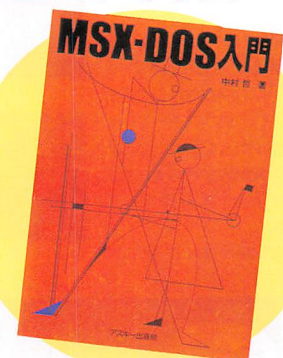
順位	前回順位	ゲーム名
1	―	新10倍カートリッジ
2	2	信長の野望《全国版》
3	4	ハイドライド3
4	7	イース
5	1	ドラゴンクエストII
6	―	三国志
7	3	アルカノイドII
8	9	コックピット
9	―	抜忍伝説
10	―	ファイアーボール

(2月20日調べ)

今月ベストテン入りの新作は4本とちょっと少なめ。しかも1位がコナミの『新10倍カートリッジ』。で、コナミに直撃。「ゲームではないソフトが、1位なのは初めてです。やはり難しいゲームが増えて、S-RAMにセーブしなければ大変だからですね。『シャロム』は質問電話が多くて困ってます」(広報・浅田氏)。フムフム、S-RAMって便利だものね。ウン。

BOOK MSX-DOSの入門書

アスキー出版から発売中の『MSX-DOS入門』はこれからMSX-DOSを勉強したい人にぜひ読んでほしい本。なんといっても難しい内容をたくさんの絵や図で説明しているのでとてもわかりやすい。ちょっとわかりづらかったドライブの接続、ディスクの構造やドライブの割り当てなどがひと目でわかっちゃう。便利なことにメッセージやエラー・メッセージなども一覧表になってマニュアルがわりに使える。

MSX-DOS上で起動する便利ソフト『MSX-DOS TOOLS』、『日本語MSX-Write』、『HALNOTE』や、ほかの言語としてアセンブリ言語、C言語なども紹介してあるので「MSX-DOSってなんじゃろ?」と思っている人には読みやすい1冊。

↑MSX-DOS入門/アスキー出版局/定価1200円

プレゼント さあ応募しなさい

●ポニーより

①『ハッカーのテレカ』ピッカピッカのまぶしカッコイイのテレカ、5名様。

②『ペンセット』ボールペン、シャープペン、蛍光ペンの3本トリオで勉強しなさい、10名様。

●アスキー出版局より

③『MSX-DOS入門』MSX-DOSを持ってるだけのディスクユーザーは、すぐ応募しなさい、3名様。

●編集部より

④『MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー①』ファンダムのファンに、5名様。ウル技があるのよ。

⑤『MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー②』で、こっちも5名様。

締め切りは4月30日必着。発表は6月8日発売の7月号で。応募方法は右の掲示板を見て。

↑ハッカーのテレカと、ポニーのペンセット

←②とともヨロシクね

↑プロコレ①の隠しゲーム画面。一部では有名

■衝撃! プロコレ①の秘密

MSXプロコレ①をメニュー画面でCTRL+STOPして、RUN"FANC:LOTLOT"とやると隠しゲームができるのだ。カーソルキーで青い手を動かすと赤い手が同じ動きをしながらついてくる。スペースを押すと2つの手のあるマスのボールが入れかわるのでスコアの高い右に落とす。左端にボールが落ちてしまったらゲームオーバー。これはかつてゲームセンターにもあったゲームのオリジナルだ。そうそう、ドライブは切り離してからやってね。

掲示板

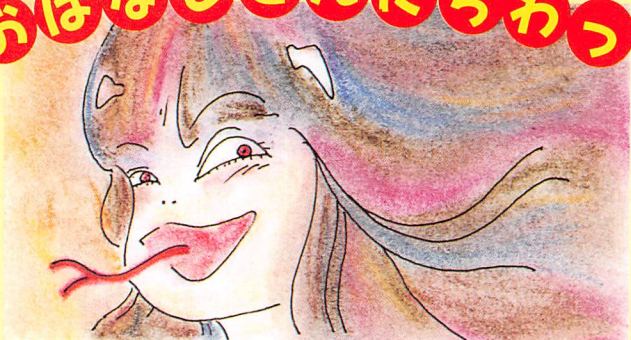
「さあ応募しなさい」のプレゼントがほしいひとは、必ずハガキに下の応募券を貼って①ほしいプレゼントの番号と商品名、②住所(郵便番号と都道府県名も書くこと)・氏名・年令・電話番号、③なにかおもしろいこと、以上の3つを明記して〒105 東京都港区新橋4-10-7 T-M MSX・FAN編集部「FFB・さあ応募しなさい」係まで。また、FFBでは、MSXについての質問・疑問、おもしろい話、ドジな話、恋の悩み、人にはいえない暗い過去、200字くらいの小説、イラスト、4コママンガ、FFBへのご意見、ご要望などをつねにお待ちしております!

アンケートハガキより

●あたらない!/ぼくはまったくプレゼントがあたらない。友人は10万円のカメラやビデオやレーザーディスクがあたったりしているんだ。あたる確率はみんないっしょなのにどうしてあたんない人はあたらないんだろう。キミたちのまわりにもいませんか。プレゼントで生活しているようなやつが。(福島県・どっかんたろう)⇒どうせあたらないんならハガキくらい載せてくださいと書いてあったので載せました。ってことは今回もムリみたい。(バ)

FFB5月号 応募券

●プレゼント係からのお知らせ……プログラムコンテストにご応募の高知県の大塚修史さん、11月号でダンジョンマスターにご当選の静岡県の福田健史さん、連絡先が不明になっております。大変お手数かと存じますが、編集部までご一報くださるようお願いいたします。

おはなしこんにちわっ

♪キュルッキュッキュッキュッキューッ浮きに浮きっ子でーす／ あなたのハートをつかんで、はーなしませーんっ／ 今月は関西でやれば勢いでウケそうなギャグで始めてみた私はガラの悪いバボです。おっ今月もハッピーなお便りが届いたぞ／

●おじいちゃんのほっさが始まりました。(広島県・とくに名を秘す)

毎日熱いフロに入れて、しょっぱいものを食べさせて親切にしてあげよう。

●ウンチの最中に彼女が来た。くさいと恥ずかしいので消臭スプレーをかけておいた。彼女が「トイレかして」というので案内すると、入ってすぐ帰ってしまった。においに気をとられたぼくは流すのを忘れていたのだった。(広島県・大西斉昭)

あからさまにおもしろいっぽいハガキをありがとう。「うんち・おなら・ハゲ」といえば日本の子供が喜ぶ3大要素ではないか。いい芸人になれるぞ。

●むかしサザエさんでフネがあるデパートへ行ったとき「ここで15年まえタラちゃんが迷子になったのよ」といっていた。(長崎県・サザエさん研究員)

サザエ・ミステリーは増える一方だ。去年暮れのフネの行動にはソツがなかった。カツオとワカメの「ヘソの緒」が入った箱を持つフネの手がアップになったが、箱には生年月日が書かれていたのだ。でも、フネの指が数字の部分を隠していた。ソツがない。

●シャロムのオーマン地方にある湖は「オーマン湖」というのだろうか。だとしたらコナミの人は何を考えながら作っているのだろう。あぶない(徳島県・必殺ハイドライド仕事人)

キミのいうとおりオーマンみずうみというのだろうね。それより、某メーカーはMファンあての小荷物の伝票に「MSX・FAN応援団様」と書いて送ってきた。こっちのほうがあぶない。

●おいバボっ／ おれと勝負しろ。どっちがいっぱい飛ばすかとか、長く持つかとか、おれは絶対負けない。くやしいか、なにかいえ。(宮城県・小林孝)

私の似顔絵といってハゲのおやじとかをかいてくるのはやめてくれ。私は飛ばすことも長く持たせることも不可能なのだ。このコーナーのタイトルイラストがだれの顔なのかを考えればわかりそうなものだが、それはさておき、やっと特製テレカができた。イスラトが掲載された人には以前からテレカを送ることになっていたのだが、今度から「おもしろいこと」を書いてきたやつにもひょっとしたらあげるかもしれないぞ／ しかし、

●となりのヘイにカコイができたってね。家～イ。(北海道・青木雅人)

こんなやつには絶対やらない。でも、

●赤ちゃん夜泣きで困ったな。かんむしちちはき困ったな。ヒヤヒヤヒヤのヒヤーキヨーガン。(大阪府・山田健一郎)

こういうのにはあげたいような気もする。けど、今回はやんない。さあ、来月からはテレカのために人に媚びることを覚えよう。

暮らしの適当手帖

5月のテーマ
大熊猫(よーするにパンダ)

⊙上野動物園にて。親の顔についてる子パンダがこわい

近頃、もっともパワーのあるCMといえば、緑のなかでたわむれるパンダのバックで意味不明の曲が流れるという「カメラのドイ」だろう。「パンダはキンキンカンカンキンコンカン／オーディオビデオはドンドンパンパンドンドンパンパンドイドイドーイ／パーンダはランランシェイシェイ／カメハメハー(カメハメハ)／ワープロファミコントケイもドンドンパンパンドイドイドーイ」以上が完全な歌詞であるが、今もって意味は不明。かつて国民のおもちゃといえば、古くは「東大生の血を体内に流された、たこ八郎」「人間大砲」「壁」「ピカソの絵」などなんにでもなれる稲川淳二であったが、すでに時代は稲川から、日本人だけがかわいいと思っているパンダへと移り変わろうとしていることをキミは知っているか。

ここに紹介する写真たちは国民のおもちゃとなっているパンダの姿である。

やっとの思いで東京タワーのみやげ屋で見つけ出した、「世界一醜いパンダのぬいぐるみ」は、顔のすぐ下に足がついていて、しかもしっぽは白とブルーのストライプだ。ゆするとピヨピヨサンダルと同じ音を出す。パンダに免疫のない国の人がこんなものを見たらほんとうにそんな不気味な生物がいると信じてしまうではないか。

写真では3つならんだ上野動物園の「パンダ焼き」だって、ヘソが花の形をしているし、そのとなりで売っている「パンダだっこちゃん」などはまつげが長い。そのまたそばでは「パンダ風船」を売っている。

渋谷NHKにある、石垣にのぼるなという看板も、転がったパンダと「あぶない」の4文字がみごとなコンビネーションをなしているが、パンダは石垣にはのぼらない。

よくあるエレベータのドアに手をはさまないようにという、危険を知らせるステッカーも、パンダがドアに手をはさんで「イテッ」というものだが、パンダはエレベータにも乗らない。

石垣だってドアだって人間の子どもをかいたほうがよっぽどわかりやすいハズだ。

パンダはかわいいか。ああいうものは「珍しい」というのだ。ようするに猫みたいな熊なのだ。「気味が悪い」といわれないほうが不思議だ。

けっきょくパンダがかわいいなんて日本人がつくりあげたイメージのなかでのことで、本物なんかどうだっていいのだ。「パンダを飼え」といっても飼わないだろうし。Tシャツにプリントされた絵のパンダがかわいいというだけなのだ。

まったく日本人はいろんな意味で動物が好きな動物なのだ。そのことは、背中に割りバシを入れられていた「なめ猫」や10年以上もつくしたのに突然消されてしまった、ごちそうさまの「スカンク」がよく知っているだろう。

⊙私が世界一醜いのよ

⊙パンダの味はしない

⊙個人的には好きだが

⊙エレベータで見かける

⊙上野のパンダ風船

⊙パンダだっこちゃん

※イラスト・評＝野見山つつじ

⊙東京・金沢信行。今月の賞賛。全体の不思議さと『ペナントレース』まで盛りこんだ情報の早さに脱帽

⊙滋賀県・とにいねるそん。今月の感動。軽く不気味だがどこか作者の慈悲を感じる

⊙神奈川・アシュギーネのポスター早くくれ。今月の、もうちょっと待っててね

⊙群馬・ANPAN—MAN。今月の無意味。理知的な線だがほんとうに意味がない

●おばたさんのMSXを求めて／金持ちおばQです。ニューヨークで遊んで来ましたっ。でもね、MSXをちゃーんと探しながら旅行してたんよ。写真はニューヨーク32丁目にあるパソコンショップで、カメラもいっしょに売ってる。でも、MSXはどこのお店を探しても見つかんない。じゃあ、ファミコンに混ざって売ってるかなと思って『メイシーズ・デパート』に行ったらセガばかり。アメリカではセガがはやりなんだなあと思いつつロサンゼルスで遊ぶおばたさんでした。

プログラムファンの王国

ファンダム

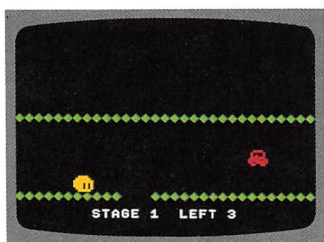
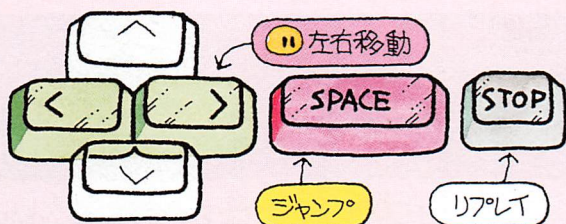
1画面アクションから本格パズルまで11本!

今月のプログラム 紹介と遊び方目次

ミステリアスゾーン

1画面に凝縮された、アクション神秘ゲーム

MSX・MSX2 RAM8K
BY 塚原英樹
RP部門1画面タイプ

リストは46ページ

『PACKUN』の続編、全100ステージのアクションゲーム。

穴に落ちたり、敵キャラにあたったりするとパックン1アウト。3アウトでゲームオーバー。右端にたどりつくと次のステージに移っていく。

ギザギザの海岸線のためさびれてしまった一帯がある。住民は嘆きをこめて「見捨てリアスゾーン」と名づけた。このゲームは、そんなダジャレとはなんの関係もない楽しいアクションゲームである。

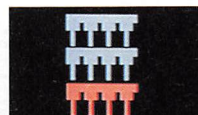
6種類の敵はそれぞれ独特の音と動きを持っていて、プログラムが1画面ですんでいること自体ミステリアスな秀逸ゲームだ。

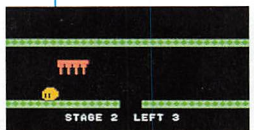
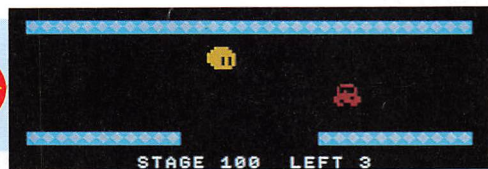
最後まで行くとミステリアスなメーセージが見られる。

小型UFO。走行音とともに上下に揺れる

ボーンという音を立てて現れ転がるボール

パックンの手前で上下に動き出すおばけ

ピーンという音で現れるツインアロー

バンと音がしたと思ったら上からトゲが

同じ音を立てて下からもトゲが襲いかかる

穴を飛び越え、敵をよけ、ひたすら右を目指すパックン。床の色はステージごとに違う

100ステージをクリアしてエラーメッセージを見よう

Do(ド)つきあい

2人用体あたり合戦がいまエキサイティング

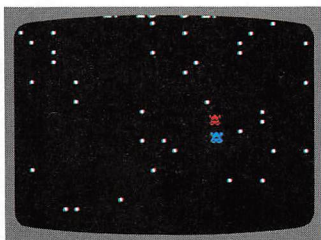
MSX・MSX2 RAM8K
BY 土谷哲ぢ
RP部門1画面タイプ

→リストは48ページ

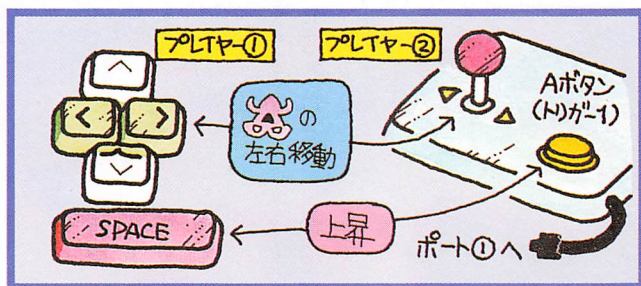
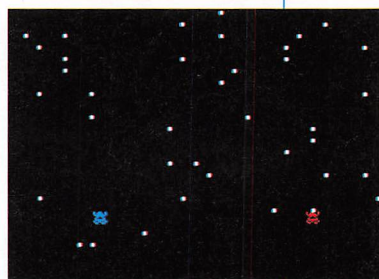
放課後、高まる胸をおさえつつ、ただ黙って立っている。数人の顔見知りにまじって彼女が歩いてきた。もう彼女しか目に入らない。少しどもって告白する「ぼ、ぼくと、ドつきあいしてください」。

→おつきあいしたい人と遊ぼう

←プレイヤー1

←プレイヤー2

2人プレイ専用の体あたりゲームだ。

画面のなかは、わずかに下に向かって重力場があり、なにもしないと自分のキャラクタはフンワリと落ちていく。

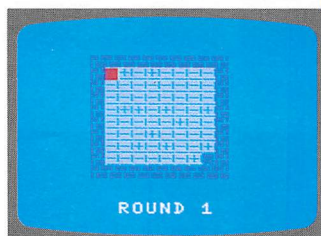
かといって上昇しすぎても急には止まらない。左右も同じ。すべての動きに慣性の法則が強力に作用しているのだ。

画面の外枠にぶつかるとダメージ1。うまくコントロールしながら、相手に体あたりして、外枠にぶつかるようにするのがゲームのテーマ。

画面上部に表示されている数値が先に0になったほうが負け。

ルールが単純なので、一度はまれば、興奮度は高い。

D(ディー)・MAZE(メイズ)

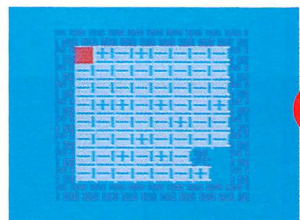
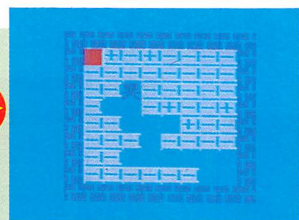
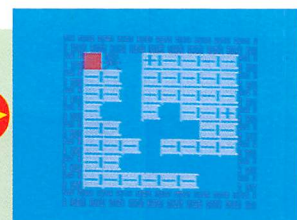
プラスからマイナスへ マイナスからプラスへ

MSX・MSX2 RAM8K
BY 足ギーネ
RP部門1画面タイプ

→リストは49ページ

ごはんを食べるときにはいつも、おかずとごはんがちょうどピッタリに終わるように調節しながら食べる人がいる。せこいタイプに多い。わたしがそうだが。このゲームはまさにそれ、それよそれ。

作者の設定した(適当な)ストーリーによれば、画面の「＋」や「－」は、それぞれプラスのカギ、マイナスのカギでしか開けられないドア。キミの持つカギは1回使用するたびにプラスマイナスが反転するタイプの珍しいカギ。このカギを使って、左上のゴールまでたどりつくパズルだ。

早い話が、「＋」と「－」のマスを交互に取りつつ、左上まで行けば面クリア。

全6面だが、なかなか手ごわい。とくに3面は作者の勧める難解面だ。ごはんをバランスよく食べていく人向きの軽い感覚のパズルゲーム。

↑マイナス、プラス、マイナス、……と交互に取っていく

↑いったんドアを開けると、そこは自由に行き来できるようになる

↑面クリア直前。この面はプラスが多く取れるように進むのがコツ

ぐうぃん

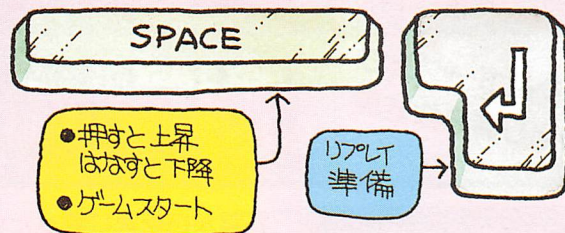
リストは50ページ

奇妙な音とともに往復するアクションゲーム

MSX・MSX2 RAM8K
BY NISHI
RP部門1画面タイプ

Mファン創立1周年イベントで「ゲームの神様」と紹介されながら『パロディウス』でバカスカやられまくった編集部Fが大好きなゲームだ。ああ、こんな大きな文字で身内の恥を書いてしまった。

ぜんぜん関係ないような顔をして行きかう「火の玉ブラザーズ」にぶつからないようにひたすら画面上を往復するシンプルなゲーム。

主人公・ぐうぃん

敵・火の玉ブラザーズ

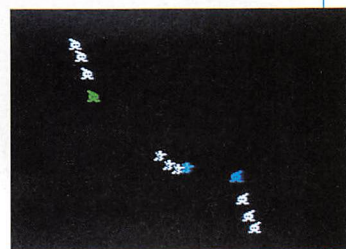
このゲームのどこがおもしろいのか、ゲーム十字軍で活躍する編集部Fにインタビューしてみました。

――どこがおもしろいの

「音ですね。ぐぅいん」

――ほかには

「スペースキーだけで遊べるところ。端についたら勝手にUターンするし。ぐぅいん」

――ふうん。

ぐぅいんという効果音とともにこんな動きをしながら左右を往復

「ぐぅいん」

――もう帰っていいよ。

「ぐぅいん」

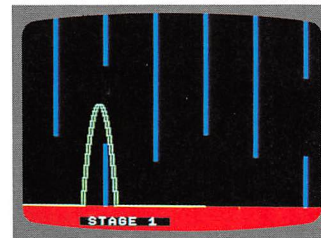
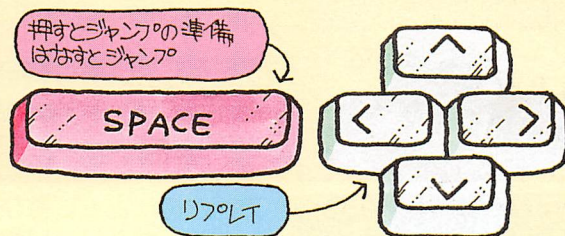
HI-JUMP（ハイジャンプ）

~遅刻は私の仕事です~

リストは51ページ

遅刻してしまうキミに送るハイジャンプゲーム

MSX2専用VRAM64K
BY かとりさん
RP部門1画面タイプ

あと5分早く家を出ればなんの問題もない。と、わかっていても、毎朝、人々は5分遅く家を出て、学校へ会社へひた走りに走る。遅刻はスポーツだ。適度な運動は体にいい。でも、事故には要注意。

画面左からスーッと伸びてくる直線がキミだ。やはり今日も健康のため家を5分遅く出てしまった。

行く手をはばむ壁のまえまできたら適当なところでスペースキーを押す。そのままじっとして、タイミングよく放す。すると押した時間に比例した高さにジャンプする。壁を越えたら、さらに次の壁を乗り越えるべく右へ自動的に進んでいく。壁にぶつかるとゲームオーバー。

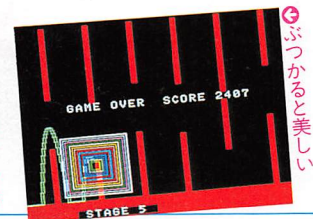
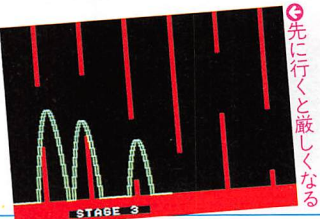
全部で10ステージあり、最後に目的地が現れる。

壁の高さにあわせて適当な時間スペースキーを押して、放してジャンプ!

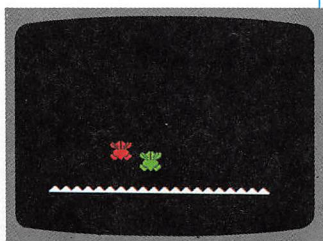
先に行くと厳しくなる

ぶつかると美しい

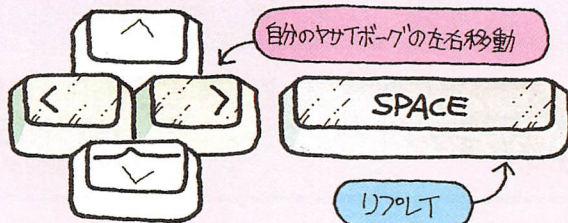
やさいぼーぐ

➔リストは52ページ

野菜のサイボーグたちの押し出し勝ち抜き戦

MSX・MSX2 RAM8K
BY Tai
RP部門1画面タイプ

野菜が自転車に乗ったら、ヤサイクリング。野菜が訴えたら、野裁判。野菜が超能力で戦ったら、ヤサイキックウォー。そして、もちろん、野菜のサイボーグのことを、ヤサイボーグといいます。

赤いヤサイボーグがキミ、緑のヤサイボーグがコンピュータ。

敵はユラユラと微妙に揺れながら、こちらへ向かってくる。ヤサイボーグどうしがぶつかったら、そのときに下にいるほうが自分の陣地にはねとばされてしまう。

相手との高さの差が大きいほど、遠くにはねとばすことができるので、うまくタイミングを取って敵よりもなるべく上の位置でぶつかり、土俵の外に押し出してしまうのがゲームの目的だ。

最初の敵を押し出してしまうとすぐにおかわりが出てくる。おかわりはまえのやつよりも強い。4回目の野菜を押し出したらゲームエンド。

↑ヤサイボーグがぶつかると、両方とも衝撃で白くなる

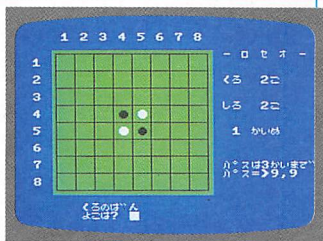
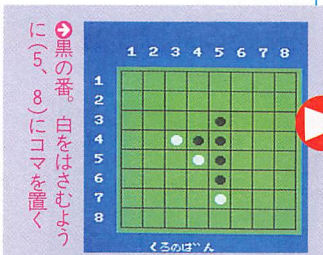
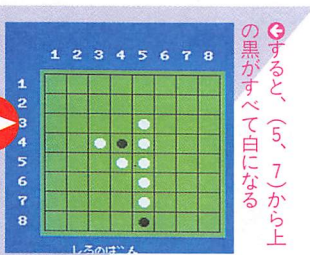
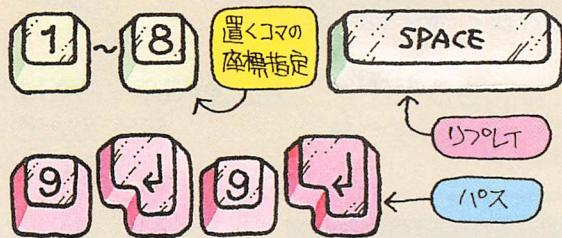
↑白くなったまま、下にいたほうがはねとばされる

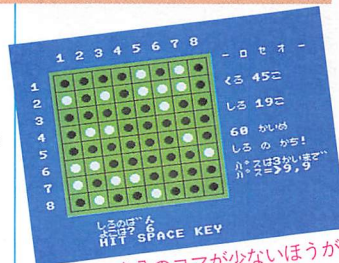
↑1個押し出すたびに、下にやっつけたヤサイボーグが表示される

ロセオ

➔リストは53ページ

タイトルを見ただけでわかるパロディゲーム

MSX・MSX2 RAM8K
BY わんたん
RP部門N画面タイプ(3画面)

退屈なのにとくに遊びたいゲームがない、日曜日の午後3時ころにふと思いつく。パワーアップなし『グラディウス』とか、『アニマルランド』早解き競争とか、多いほうが負けの『オセロ』とか。

➔黒の番。白をはさむように(5、8)にコマを置く

➔すると、(5、7)から上の黒がすべて白になる

黒と白にわかれて交互に打ちあうとか、敵のコマをはさめるところにしか自分のコマを置けないのはふつうと同じ。コマを置くときは、数字キーで座標を1つ1つ指定するやり方。

本家の『オセロ』と違うところは、①敵のコマをはさむと、はさんだ敵のコマの向こう側にある自分のコマが敵のコマになってしまうところ(左の写真参照)。

↑最後に自分のコマが少ないほうが勝ち。頭がこんがらがってしまう

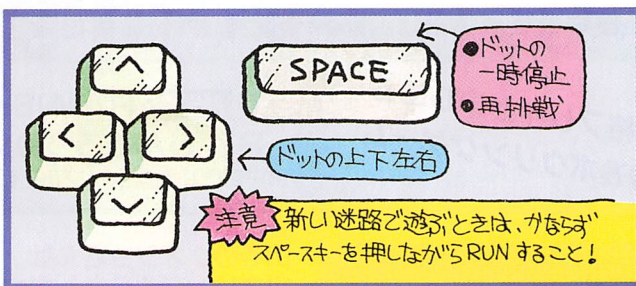
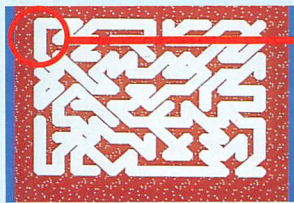
そして、もうひとつ。②最後にコマの少ないほうが勝ち。

ただし、パスを4回してしまうと、その時点で負け。

迷路探検型完全スクロール
ドットアクション

ドットに乗って探検！
アクション迷路ゲーム

MSX2専用VRAM64K
BY 和田ひろゆき
RP部門N画面タイプ(2画面)

➔リストは54ページ

ライオンさんやトラさんに会わないようにリスさんをクルミのところまでつれて行ってね。でも、ライオンさんやトラさんはほんとうはいません。リスさんもただの点です。うそついてごめんなさい。

迷路ができるまで

⬆RUN＋スペースキー

⬆迷路をかきはじめる

⬆もうすぐ完成

⬆完成。スタートは左上から

このプログラムをただなんの気なしにRUNさせると、迷路が作られず、情けない状態になるので、次の点に注意してほしい。

①最初は、RUNリターンとしたら、すぐにスペースキーを押していること(迷路を作り始めたら放していい)。
②CTRL＋STOPでプログラムを中断させたときは、ただRUNすればまえと同じ迷路で遊べる。
③新しい迷路で遊びたいときは、CTRL＋STOPして①と同じように始めること。

このプログラムは、第1に迷路作成プログラムである。しかし、迷路そのものは、思わず近所の幼児に出題したくなるくらいのかんたんなもので、そのままでは遊べない。

このゲームのゲームたるゆえんは、その迷路の一部を小さな四角で切り取って、完全スクロールで遊べるようにしたところだ。そのうえ、アクションの要素をプラスしたところが、最高に新しくおもしろい。

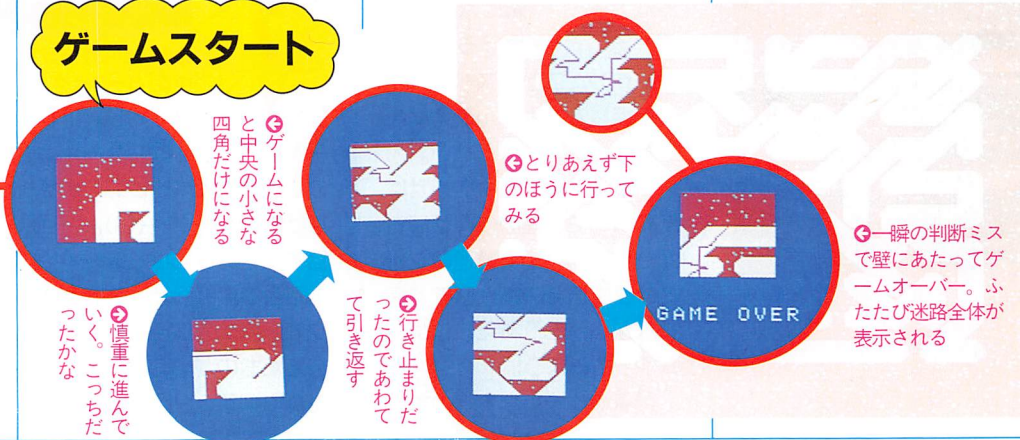
慣性のきいた動きをするドットをカーソルキーで操作して、迷路の右下にあるゴールまでたどりつく。壁にぶちあたったらゲームオーバー。

まず、カーソルキーだけで遊んでみてほしい。作者から送られてきたバージョンはもともとこれだけだった。激しくむずく、闘争心のかきたてられるアクションゲームが楽しめるだろう。

しかし、どうしてもクリアできない人のためにスペースキーのブレーキも付け加えておいた。ゲーマー・レベルに応じて活用してもらいたい。

⬆長い長い緊張の連続の果てにたどりつくゴール。クリアすると別の迷路が描かれる

⬅ゲームになると中央の小さな四角だけになる
➔慎重に進んでいく。こっちだったかな
⬅とりあえず下のほうに行ってみる
➔行き止まりだったのであわてて引き返す
⬅一瞬の判断ミスで壁にあたってゲームオーバー。ふたたび迷路全体が表示される

Mini Bowling（ミニ ボウリング）

本格プレイが楽しめる秀逸ボウリングゲーム

MSX・MSX2 RAM16K
BY しんたろうの父
RP部門10画面タイプ(8画面)

➔リストは56ページ

山寺の♪オショさんは♪ボウリングやりたしボウリング場はなし♪リストをMSXに打ちこんで……これさえあればもうボウリング場はいらない。全国の山寺のオショさんのための秀逸プログラム。

⬆リターンキーを押すと少年が投球動作を開始する。上から4番目のフォームのどこかでスペースキーを押してボールをコントロールしよう。9本なら上出来のうちだ

タイトルに「ミニ」がついているのは、ただの上杉謙遜(けんそん)である。武田真剣じゃないぞ。このゲームは、ゲームプログラム史上最高のボウリングゲームだと思う。

投げる人の位置を左右に設定することはできないが、ボールの左右へのコントロールが絶妙で奥が深いのだ。

タイトル画面が表示され、テーマミュージックが演奏されると、デモが始まる。見あきたらスペースキーを押して、ゲームを始めよう。

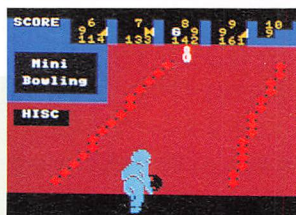
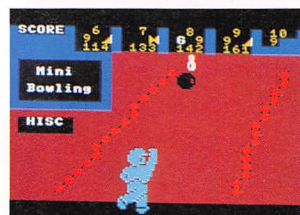
リターンキーを1度押すと画面の少年が投球動作を開始する。そのままにしておくと、いきなり向かって右方向へ強烈なガーター(溝にボールが落ちること)を投げるので投球動作のどこかでスペースキーを押して、ボールの角度を調節しなくてはならない。

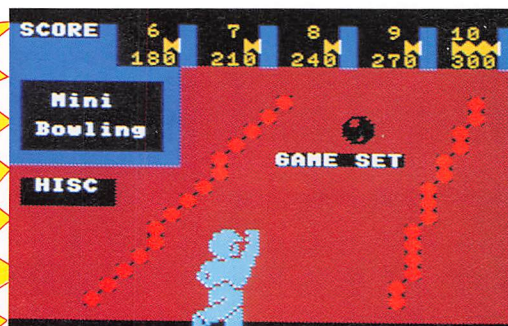
早くスペースキーを押せば左ねらいで、遅めに押せば右ねらいで投げる。最適のタイミングを自分の指と感覚で探りながら、とりあえず1ゲームやってみよう。

得点やルールは本物のボウリングとまったく同じ。フレーム(1ゲームは10フレーム)の1回目の投球でピンを倒せなければガーター(G)。2回目で倒せなければミス(−)。1回目で全部倒せばストライクで、次の2投ぶんの得点を加えたものがそのフレームの得点になる。2回目の投球でピンを全部倒せばスペア。この場合は次の投球で倒したピンの数が加算されたものがそのフレームの得点になる。10フレーム目だけは特別で、最高3回まで投げられる。ただし、2回目の投球でピンを10本以上倒していなければそこで終わりだ。

スコア表示も本格的

⬆得点は自動的に計算され本格的で完全なスコアをつけてくれる

スペアを確実に取っていく

⬆ピンが左端に残っている場合はちょっと早めにスペースキーを押す

⬆おみごと！ スペアを確実に取っていけばアベレージ200は出る

パーフェクト！

⬆最初から最後までストライクだと最高得点の300点。いわゆる「パーフェクト」だ。もしこれができたらキミは天才だ

ディレクション DIRECTION ふたたび

リストは59ページ

じっくり楽しめる小粒のパズルがたっぷり！

MSX・MSX2 RAM16K
BY crane
RP部門10画面タイプ(9画面)

ディレクションとは英語で「方向」のこと。このパズルでは矢印の方向がキーポイントとなる。静かな思考と注意力だけが必要な本格パズルゲーム。全部で44面もあるのでたっぷり楽しめるだろう。

主人公はスマーフくん、作者によれば昭和62年9月10日生まれ。ということは約6か月の赤ちゃんだ。まあそんなことはどうでもいい。

このスマーフくんをカーソルキーで動かして、星を3つ、一直線にならべるのがパズルの目的。縦でも横でもOK。

ただし、なにかを動かすたびに画面の「LEFT（レフト）」の数が減り、0になるとミスになってゲームオーバーになる。

星だけでなく、矢印もブロックもスマーフくんは押すことができるけれど、いったん押すとなにかにぶつかるまではそのまま進んでいくので気をつけること。そのうえ、うっかり外の枠にあてると消えてしまう。もっともジャマなブロックをわざと消すことはあるけれど。

矢印は、これになにかがあたると進行方向が矢印の方向に変わる。ブロックや星は、あたってもただ止まるだけ。

どうしていいかわからないときはSELECTキーを押すと最終的な解答の形を示してくれる親切機能もある。

何も考えずにラウンド1を解く

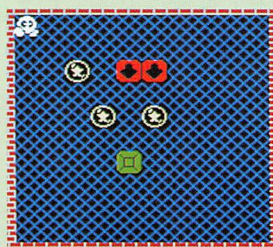
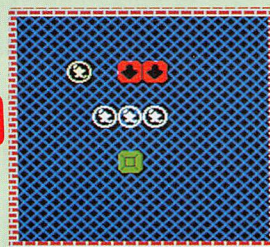
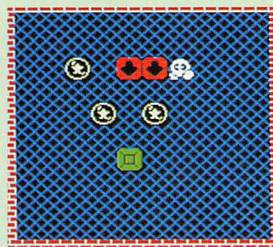
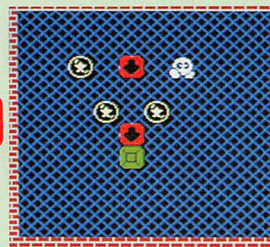
なにも考えずこの星を下向き矢印に向けて押す

矢印のところで星は下の方向へ方向転換する

星が3つならんでラウンド1クリア。デモがわりの面なのだ

スマーフくん

顔の下にいきなり足がついている6か月のスマーフくん

SELECTキーの助けを借りてラウンド2を解く

ラウンド1とよく似ているけれどちょっと違う

SELECTキーを押すとこんなふうに星の最終位置を表示

これで完全にわかった。まず矢印を先に投げておく

あとは左側にもどって星を投げればいい。やっぱりかんたん

矢印。上下左右の4種類ある

これを3つならべるのが目的

ストッパーになるブロック

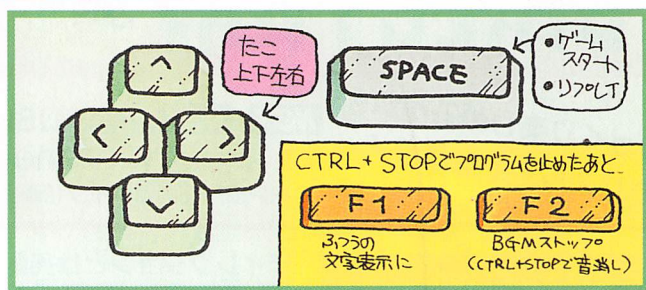
ラウンド8で悩む

5手で解く。あの矢印が右向きならかんたんなんだけど

たこの海岸物語
PART2 洞窟(どうくつ)編

➔リストは62ページ

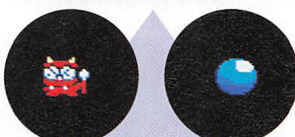
思考力とキー操作技術の両方が必要なパズル

MSX・MSX2 RAM32K
BY 米屋のチャチャチャ
FP部門(14画面)

やっぱりこの作者は天才ではないかとまじめに思う。『たこの海岸物語PART1』、『PURE STAR』に続いて今度はアクションパズルゲーム。プログラムは長いがおもしろさは編集部が保証する。

⬅PARTーでは後ろ姿しか見えなかった主人公のたこ

BEACH STORY OF TAKO 2
PLEASE WAIT A MINUTE

BEACH STORY OF TAKO 2
PLEASE WAIT A MINUTE

BEACH STORY OF TAKO 2
PLEASE WAIT A MINUTE

⬆鬼島の番人、ばんちゃん　⬆クリスタル。2面で登場

⬆4つの食べ物。全部ばんちゃんに食べさせるとステージクリア

プログラムをRUNさせると左のような文字が一瞬にして斜体文字になり、さっと虹色に変わっていくのが鮮やか。

PART1での海岸の戦いに勝って、鬼島の洞窟(どうくつ)に入ったたこはそこを通してもらうために番人の「ばんちゃん」の機嫌を取る、というのがPART2のストーリー。

たこ以外は下に何もないと落ちてしまう。物を動かすときは、左右に押すか上に持ち上げるだけ。2つ以上ならんでいるとビクとも動かない。

そのうえ、ばんちゃんは持ってきてもらった食べ物を左側からしか食べてくれない。

これだけの悪条件のなかでたこに許されたテクニックは、空中押しというアクション技だけ。これは、持ち上げた食べ物をいったん下に落とし、それが落ちるあいだに押していく緊張感あふれる技だ。

4つの食べ物を全部ばんちゃんに食べさせれば1ステージクリア。全8ステージだがその中身は濃い。SキーとLキーでゲームの一時的なセーブ/ロードができる。

ばんちゃんにショートケーキを食べさせる

1 ⬆まずあたりの土を掘っておく

2 ⬆ケーキを十分持ち上げてから

3 ⬆さっとどいてススッと押す

4 ⬆これが空中押しのテクニック

5 ⬆これで食べさせられる

6 ⬆ばんちゃんの機嫌がよくなる

⬆ステージ2の途中経過。へたにくずすと取り返しがつかない

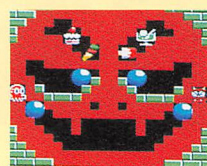
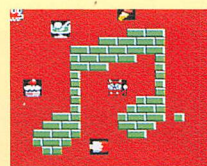
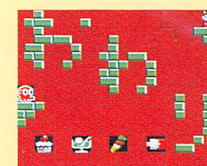
全ステージ紹介

⬅難解面のステージ2。ヒントは右のほうにある写真を見て

⬅ステージ3。ばんちゃんを最後に上に連れていくのがコツ

⬅ステージ4。どちらかというとかんたんかもしれない

⬅ステージ5。最初は気づかなかったけど、たこの形の面

⬅ステージ6。アイスキャンデーは思い切って押すしかない

⬅ステージ7。ばんちゃんには下で食べさせるように考える

⬅ステージ8。「わ」と「り」のあいだが解答への道

プログラムリストと解説・もくじ

プログラムの質問は

プログラムがどうしてもうまく動かない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部『ファンダム』係まで。ただし、次のことを守ってください。

①RAMの容量などが自分の機種にあっているかどうかを確認。②打ちこみミスではないかを確認。③どういう状態で動かないか、どういうエラーメッセージが出るかも明記。

電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

ファンダム・アンケート！

今月号掲載のプログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で10名の方に今までMSX・FANに掲載したプログラムのうち希望するものを1本ROMカートリッジにして差しあげます。官製ハガキにこのページ右下の応募券をはって①今月号でおもしろかったプログラム3本、②住所・氏名・年令・学年(職業)・電話番号③希望のプログラム名、を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN『ファンダム・アンケート』係まで。しめ切りは4月30日必着。

キミの作ったオリジナルプログラム募集中！ くわしくは46ページからの欄外を見てください。

もうミスはこわくない 打ちこみミス発見プログラムの使い方

「打ちこみミス発見プログラム」とは、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかどうかを、数字で確認していくためのプログラムだ。

テープかディスクにアスキーセーブする

①まず「打ちこみミス発見プログラム」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
②RUNする。
③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

9000	>	126
↑行番号		↑確認用データ

確認用データの大きさには意味がない。このデータは、掲載されている確認用データと同じか違うだけを見ていくものだ。

確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じだったらミスはないと思っていい。

④右下のプログラム確認用データと、画面に出てきたものを照らしあわせて、同じだったら、OK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正しよう。
※9070行は機種によって異なる。
⑤「打ちこみミス発見プログラム」が完全になったら、いよいよテープかディスクに"アスキーセーブ"する。

●テープの場合
SAVE"CHECK"⏎
でセーブ(CSAVEではない)。
●ディスクの場合
SAVE"CHECK",A⏎
でセーブ。
⑥そのテープ、ディスクの表に「打ちこみミス発見プログラム」と書いて大切にする。

「打ちこみミス発見プログラム」を使う

「打ちこみミス発見プログラム」は、掲載リストとまったく同じかどうかをチェックするもの。

行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に書いていたりするとその行では違うデータが出てくるので注意。

使い方は、

①あらかじめセーブしておいたチェックしたいゲームのプログラムをテープ(ディスク)からロード。このとき、絶対にRUNはしないでおく(1度でもRUNするとデータが変わる)。
②「打ちこみミス発見プログラム」の入ったテープ(ディスク)をセットし、
MERGE"CHECK"⏎
とする。これで、2つのプログラムがつながる。
③あらかじめ、
SCREEN0⏎
WIDTH40⏎
としておく。
④GOTO9000⏎
とすれば、「打ちこみミス発見プログラム」が走りはじめ、それぞれのゲームの「プログラム確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。
">"の左側が行番号、右側が確認用データだ。

長いプログラムでは、適当なところで、STOPキーを押しながら見ていこう。
⑤終わったら、確認用データと異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。すると、必ず掲載リストと違う個所があるはずだ。
⑥修正が終わったら、念のため④から繰り返す。
⑦データの違うところがなくなったら、OK。
⑧RUNするまえに
DELETE 9000-9070⏎
として、「打ちこみミス発見プログラム」を消してしまう。
⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをテープ(ディスク)にセーブしてから、
RUN⏎
⑩これで99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。
万が一、エラーが出たら、プログラム解説や変数の意味を参考にしながら、「打ちこみミス発見プログラム」でも発見できなかった悪運の強いミスを成敗するための戦いを始めよう。

打ちこみミス発見プログラム

```
9000 '--- CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=SXORPEEK(V+I):NEXT
9060 PRINT USING " #####>###";VS;S;
9070 V=V1:GOTO 9020
```

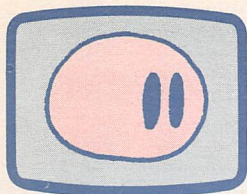
打ちこみミス発見プログラムの プログラム確認用データ

9000>126	9010>167	9020>206	9030>242
9040> 95	9050>183	9060> 6	9070> リストをよく見る

THE LINKSで掲載プログラムのダウンロードサービス中！
リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月MSX・FANに掲載されるプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

ファンダム・アンケート⑥ 応募券

ミステリアスゾーン

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は37ページにあります

```
1 SCREEN1,3:COLOR15,1,1:DEFINTA-Z:WIDTH3
2:KEYOFF:FORI=ØTO8:READA$(1),Z(I):SPRITE
$(I)=A$(1)+STRING$(8,Ø)+A$(-(I>6)):NEXT:
ONSPRITEGOSUB8:A$=STRING$(32,131):W=3
2 E$=CHR$(27):X=3:Y=136:M=M+1:PRINTE$"Y*
 "A$E$"Y3 "A$:VPOKE8208,M*2+31:O=RND(-M-
16)*16:N=M¥14:LOCATEO+6,19:PRINTSPC(N+3)
:PRINTE$"Y5(STAGE"M" LEFT"W:IFM>100THEN9
3 C=RND(1)*6:A=31+(C>3)*RND(1)*25:B=17+(
C<3)*RND(1)*5+(C=5)*8-(C=4)*3:D=SGN(13.5
-B):FORI=ØTO13:SOUNDI,I+Z(C):NEXT
4 S=STICK(Ø):E=(S=7)-(S=3):B=B+D*((C>1)*
(C<>3)+(C=1)*(X+14-N>A)):A=A+(C=Ø)+(C<4)
:SPRITEOFF:IF(B>16ORB<12)ANDC<4THEND=-D
5 IFY=136THENV=12*STRIG(Ø)ELSEV=V+2
6 Y=Y+V:X=X+E-(X<2):PUTSPRITEØ,(X*8,Y),1
Ø,E+1:PUTSPRITE1,(A*8,B*8),C+4,C+3:IFX=3
ØTHEN2:DATA<~■ッッョ!,44,<~ロロロ~,49,<~■ゅゅu>
7 SPRITEON:IFY=136ANDO+5<XANDO+8+N>XTHEN
GOSUB8ELSEIFA<1ORB>2ØORB<8THEN3ELSE4
8 SPRITEOFF:SOUND13,Ø:W=W-1:POKE-869,1:I
FWTHENM=M-1:RETURN2ELSERUN:DATA17,BわB Bわ
B,115,xわゃゃん°°~,13,<BR~ろ°f,12,<fろんんソ~<,
9 ERROR16:DATADDDDほほ■■,,■■ほほDDDD,
```

BY 塚原英樹

学生は多忙なので……

2カ月連続3度目の登場で常連になりつつある塚原である。すべて1画面での採用です。ショートや本格も作りたいのですが、学生は多忙なのでできません。このゲームは、個性的な敵キャラクタと効果音に最高の自信があるパックンシリーズの3作目です。前作は、いろいろな理由からボツのようです。採用の影には、誰にも知られることもなく消えていくプログラムがあることを忘れてはいけません。

➡リストを打ちこむまえの重要注意

行6や行9のDATA文にある「■」は、&HFFのカーソルのキャラクタなので、このままでは打ちこめません。次ページにある「打ちこみガイド」を見て打ちこんでください。

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……パックンの座標⇨X座標Xのみ×8して表示
A、B……各敵キャラクタの座標⇨×8して表示
V……パックンY座標増分

■その他の変数

A$……「◆」32個が入る
A$(n)……スプライトパターン定義用(0＝ダミー、1＝実際のデータ読みこみ)
C……各敵キャラクタ管理用番号(0＝ツインアロー、1＝おばけ、2＝UFO、3＝ボール、4＝下から出てくるトゲ、5＝上から出てくるトゲ)
D……敵キャラクタの上昇下降フラグ
E……パックンの左右移動フラグ
E$……CHR$(27)が入る(エスケープシーケンス用)
I……ループ用
M……ステージ数
N……穴の数⇨N+3を各ステージの穴の数として使用
O……ステージに応じて発生させる乱数
S……スティック入力用
W……パックンの残り数
Z(n)……各敵キャラクタの効果音データ用(nがキャラクタの管理用番号)

プログラム解説

1 初期設定
●画面モード設定●スプライトパターン定義●スプライト衝突時の割りこみ先指定

2 ステージ作成
●変数初期設定●各ステージのゲーム画面作成●全ステージクリア判定

3 敵キャラクタ
●各敵キャラクタの初期値設定●各敵キャラクタの効果音発生

4 キー入力
●スティック入力処理●各敵キャラクタ座標計算

5 ジャンプ
●パックンのジャンプ処理(トリガー入力判定)

6 パックン移動
●パックン移動処理●敵キャラクタ表示●ステージクリア判定●データ(スプライトパターンと効果音：行1で読みこみ)

7 穴の判定
●パックンの穴落ち判定●敵キャラクタ退場判定

8 アウト
●アウトのときの効果音●一時停止●ゲーム再開●リプレイ判定処理●データ(行6の続き：行1で読みこみ)

9 オールクリア
●メッセージ表示(故意にエラーを出してメッセージの代わりにしている)●データ(行8の続き：行1で読みこみ)

プログラム募集

【募集部門】●リーダーズプログラム部門(RP部門)＝〈規定〉SCREEN0：WIDTH40としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行やOkは含めない)により3タイプにわける。①1画面タイプ……1画面に入りきるプログラム。②N画面タイプ……1画面を超えて5画面までのプログラム。③5画面を超えて、10画面までのプログラム。●フリープログラム部門(FP部門)＝〈規定〉内容、形式、長さなどの制限なし。⇨

1画面テクニック

MSXのなかには素敵な妖精が住んでいる。
エスケープシーケンスという名の……。

ふたたびエスケープシーケンスとは

エスケープシーケンスのエスケープとは、ESCキーのエスケープ(以下ESCと略記)と同じ意味。キャラクタコードを持っているけれど、画面に表示することのできない特殊な制御符号のひとつだ。

このESCに続けて特定の文字をPRINTすると、文字に応じて表のような現象が起こる。この文字列や、機能のことをエスケープシーケンスという。

1画面タイプのプログラムでよく使われているのが、LOCATE文のかわりになるエスケープシーケンス。ところが、ESCは、画面に表示されないので、直接には打ちこむことができない。そこで、たとえば

E$=CHR$(27)

というふうに、文字変数に代入しておいて、その変数をESCとして使うわけだ。

LOCATE文のかわりになるエスケープシーケンスの使い方をわかりやすいようにキャラクタコードで書いてみると

PRINTCHR$(27)"Y"CHR$((Y座標)+32)CHR$((X座標)+32)"(表示したい文字)"

となる。これであたかもLOCATE文を使っているかのように、望みの座標に文字を表示することができるのだ。

実際に使うときは、X座標やY座標を指定するためのキャラクタコードを実際の文字に置き換えて使う。

たとえば、(10, 10)に文字を表示したいときは、

CHR$(1Ø+32)

つまり、

CHR$(42)

のコードを持つ文字をまず調べること。ダイレクトに

PRINT CHR$(42)

と打ちこんでリターンキーを押してみよう。画面に、＊が表示される。この文字こそ、CHR$(42)なのだ

そこで、

LOCATE1Ø,1Ø:PRINT"SCORE"

とまったく同じことをエスケープシーケンスでやるには、

E$=CHR$(27)

をプログラムの最初のほうで設定しておいて

PRINTE$"Y＊＊SCORE"

とすればいい(図参照)。

左のプログラムでも、道や天井、スコアやゲームオーバーの表示にこのエスケープシーケンスを使っている。

たとえば、行2の

PRINTE$"Y＊ "A$E$"Y3 "A$

もその1つ。LOCATE文を使って翻訳してみると、

LOCATEØ,1Ø:PRINTA$:LOCATEØ,19:PRINTA$

となる。同じ行の下のほうでもエスケープシーケンスを使ってステージ数などを表示しているので、こちらのほうは自分で研究してほしい。

■LOCATE文のかわりに使うエスケープシーケンスの仕組み

PRINTE$ "Y＊＊SCORE"

- あらかじめ、CHR$(27)を入れておく。
- LOCATE文のかわりにエスケープシーケンスを使うときに必要な文字(一覧表参照)。かならず、大文字で打ちこむこと。
- Y座標を指定する、キャラクタコード42の文字。指定する座標は42−32、つまり10になる。ふつうとは逆に、Y座標、X座標の順になることに注意。
- X座標を指定する、キャラクタコード42の文字。指定する座標値は42−32つまり10になる。
- ここではじめて表示される文字列が登場する。

■エスケープシーケンス一覧表

※ただし、あらかじめ、E$=CHRS(27)としておくこと

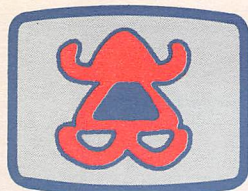
PRINT E$"A"	カーソルを上に移動
PRINT E$"B"	カーソルを下に移動
PRINT E$"C"	カーソルを右に移動
PRINT E$"D"	カーソルを左に移動
PRINT E$"H"	カーソルをホームポジションに移動
PRINT E$"Y"CHR$([Y座標]+32)CHR$([X座標]+32)	カーソルを(X, Y)に移動
PRINT E$"j"	画面をクリア
PRINT E$"E"	画面をクリア
PRINT E$"K"	カーソル位置から行の終わりまで削除
PRINT E$"J"	カーソル位置から画面の終わりまで削除
PRINT E$"L"	1行挿入
PRINT E$"M"	1行削除
PRINT E$"x4"	カーソルの形を「■」にする
PRINT E$"x5"	カーソルを消す
PRINT E$"y4"	カーソルの形を「＿」にする
PRINT E$"y5"	カーソルを表示する

↑100面超えておめでと

打ちこみガイド・この文字に注意

```
ØTHEN2:DATA<~■ッッョ¦,44,<~ロロロ~,49,<~■ゅゅu>
```

①不等号。SHIFT+「M」の右のキー。ひらがなの「く」ではない。②カーソル。あらかじめ、KEY1，CHR$(255)と打ちこんでリターンキーを押しておくと、F1キーで打ちこめるようになる。③小さい「ッ」。④破線。SHIFT+「¥」。⑤カタカナの「ロ」。かなキー+CAPキーで、JISでは右下、50音では2段目右端。

【投稿上のルール】①盗作・二重投稿厳禁。②必ずテープかディスクで投稿。③詳しい解説の手紙をつける。※(1)住所・氏名・年令(学年)・郵便番号・電話番号、(2)プログラムの遊び方・使い方、(3)変数の意味・プログラム解説、(4)パズル、RPGなどはその解答・マップなど、(5)そのプログラムを作るうえで参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)⇒

ド Doつきあい

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は38ページにあります

```
1 SCREEN1,0,0:COLOR15,1,3:KEYOFF:DEFINTA
-Z:ONSPRITEGOSUB6:PLAY"T255V15O5L64S0M10
0":WIDTH32:FORI=0TO40:A=RND(1)*30:B=RND(
1)*21:LOCATEA,B:PRINT"・":NEXTI:SPRITE$(0
)="けス~$B~けf":X(0)=60:Y(0)=165:W(0)=-7:X(
1)=190:Y(1)=165:W(1)=-7:S(0)=10:S(1)=10
2 FORI=0TO1:K=STICK(I):Q(I)=Q(I)+((K=7)-
(K=3)):X(I)=X(I)+Q(I):W(I)=W(I)+(STRIG(I
))*2:Y(I)=Y(I)+W(I):W(I)=W(I)+1
3 IFX(I)>248THENX(I)=248:Q(I)=-5:GOSUB7E
LSEIFX(I)<0THENX(I)=0:Q(I)=5:GOSUB7
4 IFY(I)<0THENY(I)=0:W(I)=5:GOSUB7ELSEIF
Y(I)>183THENY(I)=183:W(I)=-5:GOSUB7
5 PUTSPRITEI,(X(I),Y(I)),5+I,0:SPRITEON:
NEXTI:GOTO2
6 SPRITEOFF:PLAY"ED":SWAPQ(0),Q(1):SWAPW
(0),W(1):RETURN
7 COLOR10,,13:PLAY"BA":S(I)=S(I)-1:LOCAT
E10,0:PRINTUSING"1P ##";S(0);:PRINTUSING
"-## 2P";S(1):IFS(0)>0ANDS(1)>0THENCOLOR
15,,3:RETURNELSE:PLAY"CCGGAAGGFFEEDD":LO
CATE10,10:IFS(0)>S(1)THENPRINT"1Pの かちぢゃ
!"ELSEIFS(0)<S(1)THENPRINT"2Pの かちざんす!"
8 IFINKEY$=CHR$(13)THENRUNELSE8
```

BY 土谷哲ぢ

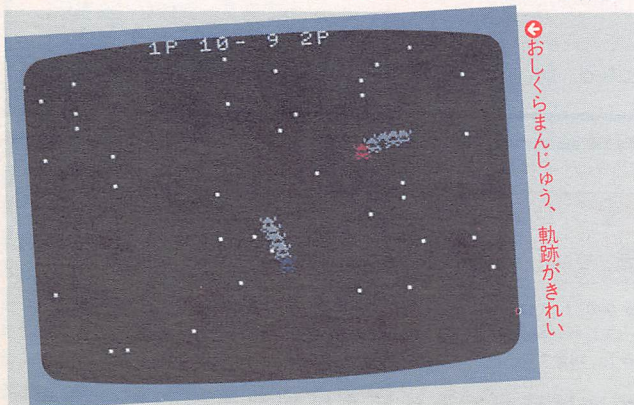
1画面に圧縮するのが楽しくて

はい！ 土谷哲ぢです。今年の1月にA1Fを買いました。家庭用のテレビを使っているので左右の端が見えないし、色もハッキリしないし、ま、いいけど……。このゲームを作ってみたら、1画面より5行くらいオーバーしたけど1画面に圧縮するのが楽しくて、それで、うまい具合に1画面に収められちゃったわけ。だけど、このゲームは2人用なので、まだ1度も遊んでいないの(テストはしたけど)。最初は、作るんじゃなかったと思ったんだけどね。そういえば、このゲームの前に送った『てけとこスライム』は、地獄のボツにはまったのでしょうか。最後に、広島は、いなかなので東京に行きたいな。

変数の意味

■スプライト座標
X(n)、Y(n)……プレイヤーの座標(0＝1プレイヤー、1＝2プレイヤー)
Q(n)、W(n)……プレイヤーの座標増分

■テキスト座標
A、B……背景の星の座標

■その他の変数
I……ループ用
K……スティック入力用
S(n)……プレイヤーの体力

←おしくらまんじゅう、軌跡がきれい

プログラム解説

1 初期設定
●初期設定●PSG設定●スプライト衝突時の割りこみ先指定●星表示●スプライトパターン定義●変数初期設定

2 スティック入力
●スティック入力処理●プレイヤーの座標の計算

3～4 ゲーム判定
●まわりの壁に当たったか●当たった場合行7へ

5 プレイヤーの表示
●各プレイヤーの表示●スプライト衝突時の割りこみ許可●行2へ飛ぶ

6 衝突判定
●スプライト衝突時の割りこみ禁止●プレイヤーの座標増分を交換する(跳ね返りの処理)

7 勝敗表示
●スコア計算●スコア表示●勝敗判定●メッセージ表示

8 リプレイ
●リプレイ処理

【季間奨励賞】春夏秋冬の毎季節ごとに、編集部が設定した特定の部門・タイプについて奨励し、その季節(月号では、4～6月号、7～9月号となります)のあいだに採用した特定の部門・タイプの作品のうち、もっとも優秀な作品を1つ選び、奨励金として3万円を差し上げます。第3回(1988年7～9月号)は、RP部門3画面タイプを奨励します。皆様の力作、傑作の投稿を心からお待ちしています。

ディーメイズ

D·MAZE

RAM8K
MSX MSX2

遊び方は38ページにあります

```
1 SCREEN1,0:WIDTH32:COLOR15,7,7:KEYOFF:F
ORI=0TO31:VPOKE1072+I,ASC(MID$("■ほほ♣ほほ■♠
■▒▒♣▒▒■♠ろろろ♠°°°°~~~<■<チテ",I+1,1)):NEXT:V
POKE8208,228:VPOKE8209,80:R=1:READA$
2 VPOKE8210,102:FORI=0TO9:LOCATE10,6+I:P
RINTSTRING$(10,136):NEXT:FORI=0TO7:B$=RI
GHT$("0000000"+BIN$(VAL("&H"+MID$(A$,I*2
+1,2))),8):FORJ=0TO7:LOCATE11+J,7+I:PRIN
TCHR$(VAL(MID$(B$,J+1,1))+134):NEXTJ,I:L
=0:X=18:Y=14:LOCATE11,7:PRINT"あ"
3 S=STICK(0):A=(S=7)-(S=3):B=(S=1)-(S=5)
:V=VPEEK(6144+X+A+(Y+B)*32):IFV=134ANDL=
0ORV=135ANDL=2THENL=(V=135)+1-(V=134)ELS
EIFV=145THEN5ELSEIFNOT(V=32)THENA=0:B=0
4 LOCATE12,18:PRINT"ROUND"R:X=X+A:Y=Y+B:
LOCATEX-A,Y-B:PRINT" ":LOCATEX,Y:PRINT"ぅ
":FORI=0TO40:NEXT:IFINKEY$=" "THEN2ELSE3
5 R=R+1:IFR>6THENLOCATE8,10:PRINT"CONGRA
TULATIONS!":IFINKEY$=CHR$(13)THENRUNELSE
5:ELSELOCATE11,10:PRINT"CLEAR":READA$:PL
AY"T255V15O7EECDCFF":GOTO2
6 DATAAFFFFF96FBEFD6FD,80490101108A0560,
84000008CE008289,E6FFAA7FDFF55E6B,F9BEF5
FFD67B5EB5,EAFEFFE7DEFFDAFB
```

BY 足ギーネ

アドベンチャーゲームを制作中

デヘへへへ
載ったぜ

私があの有名な"足ギーネ"どす。このゲーム、なかなか難しいざんしょ。これでも苦労したざぁますからね。一時は1日1個の割合でゲームを作ってたんだ。これもそのうちの1つ。あとは全部ボツ！　やっぱりおもしろくなかったんだろうなあ。いま、アドベンチャーゲームを制作中。話す、取る、調べる、見るの4つのコマンドでゲームを進めていく、MSX2用だから、なかなかグラフィックもきれいだし、乞う御期待でっせ！

➡リストを打ちこむまえの重要注意

行1にある「■」は＆HFFのカーソルのキャラクタ、「▒」は＆HFEの空白なので、このままでは打ちこめません。「打ちこみガイド」を見て打ちこんでください。

変数の意味

■テキスト座標

X、Y……プレイヤーの座標
A、B……プレイヤー座標増分

■その他の変数

A$……ラウンドデータ読みこみ用
B$……ゲーム画面表示用
I、J……ループ用
L……プレイヤーの状態
R……ラウンド数
S……スティック入力用
V……プレイヤーの進行方向の座標上にあるキャラクタコード

よーく考えて進め！

プログラム解説

1 初期設定
●初期設定●キャラクタパターン定義●キャラクタの色設定●ラウンドデータ読みこみ

2 ゲーム画面表示
●ゲーム画面表示●変数初期設定●ゴール表示

3〜4 プレイヤー移動
●プレイヤー移動判定処理●ゴール判定●プレイヤー表示●ギブアップ判定処理

5 ゲームクリア処理
●ゲームクリア判定●リプレイ処理●ラウンドクリア処理

6 データ
●ラウンドデータ（行1、行5で読みこみ）

打ちこみガイド・この文字に注意

```
ORI=0TO31:VPOKE1072+I,ASC(MID$("■ほほ♣ほほ■♠
■▒▒♣▒▒■♠ろろろ♠°°°°~~~<■<チテ",I+1,1)):NEXT:V
```

①カーソル。②空白。（＆H20のスペースではない）。KEY 1，CHR$(255)：KEY 2，CHR$(254)と打ちこんでリターンキー押すとF 1キーでカーソル、F 2キーで空白が打ちこめるようになる。ただし「▒」は、画面上では空白になる。③「半濁点」。かなモードで、50音配列はキーボードの3段目右端のキー、JIS配列は2段目右端のキー。

ぐぅいん

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は39ページにあります

```
1 SCREEN1,0,0:COLOR15,1,4:WIDTH32:KEYOFF
:DEFINTA-Z:ONSPRITEGOSUB7:FORI=0TO31:REA
DD$:VPOKE14336+I,VAL("&H"+D$):NEXT
2 PUTSPRITE0,(0,208):LOCATE10,9:PRINT"く
゛ ぅ い ん !":LOCATE8,12:PRINT"PUSH SPACE K
EY !":IFSTRIG(0)THENPLAY"V15L32O6CDFEGFD
GAABBB":FORI=0TO1:I=PLAY(0)+1:NEXT:SOUND
8,13:CLS:SPRITEON:S=0:P=0ELSE2
3 X=40:Y=90:Z=0:V=3:M=20:L=2:A=0:D=1
4 PUTSPRITE0,(X,Y),7,P:PUTSPRITE1,(L,M),
2,2:PUTSPRITE2,(248-L,191-M),5,3:X=X+V:I
FX>230ORX<20THENV=-V:X=X+V:P=(V>0)+1
5 S=S+1:IFY<0ORY>184THEN7ELSESOUND0,Y+45
:Z=Z+STRIG(0)*2+1:IFA=13ORA=-13THEND=-D
6 L=(L+2)MOD248:Y=Y+Z:A=A+D:M=M+A:GOTO4
7 SPRITEOFF:Z=-6:FORI=0TO1:Y=Y+Z:Z=Z+1:I
=-(Y>189):PUTSPRITE0,(X,Y):SOUND0,Y+45:N
EXT:SOUND0,0:LOCATE11,6:PRINT"GAME  OVER
":H=(H=<S)*-S+(H>S)*-H:LOCATE11,9:PRINT"
SCORE";S:LOCATE13,11:PRINT"TOP";H:FORI=0
TO1:I=-(INKEY$=CHR$(13)):NEXT:CLS:GOTO2
8 DATA 00,18,58,3F,2C,18,6C,D8,00,18,1A,
FC,34,18,36,1B,C0,70,3C,7E,6A,7E,3C,E7,0
3,0E,3C,7E,56,7E,3C,E7
```

BY NISHI

とてもいい経験になりました

どもっ！ NISHIです。初投稿で初採用ってとてもナイスなことなんですね。ぼくがBASICをやり始めたのは『フェアリーストーリー』を改造することからでした。キャラクタデータからはじまって、プログラムへと発展しました。結局はうまく動きませんでしたが、とてもいい経験になりました。それからはゲームよりプログラムが好きになり、プログラムしまくりました。ただ、ぼくはMSXを持っていないので友達の家でやり友達がアイディアを出してぼくがプログラムするというようになりました。今度の採用も友達のおかげです。みんな！ありがとう！

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……ぐぅいんの座標
V、Z……ぐぅいんの座標増分
L、M……火の玉ボーイズの座標
A……火の玉ボーイズのY座標増分
D……火の玉ボーイズのY座標増分制御用

■その他の変数

D$……スプライトパターンデータ読みこみ用
H……ハイスコア
I……ループ用
P……ぐぅいんの向き
S……スコア

←上手に避けて、上手にターン

プログラム解説

1 初期設定
●初期設定●スプライト衝突時の割りこみ先指定●スプライトパターン定義

2 タイトル画面表示
●タイトル画面表示●トリガー入力処理●効果音●PSG設定●スプライト衝突時の割りこみ許可●変数初期設定

3 変数初期化
●変数初期設定

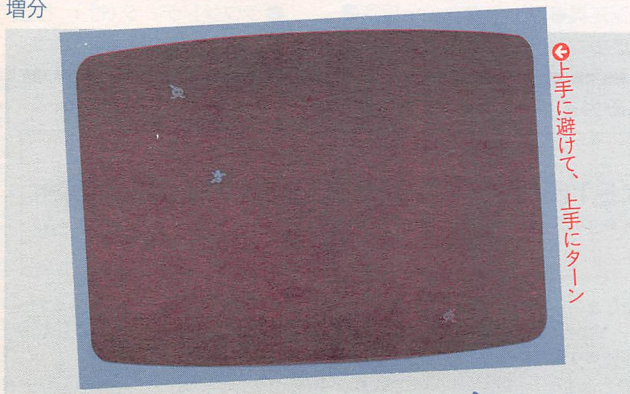
4 ぐぅいん表示
●ぐぅいん表示●火の玉ボーイズ表示●ぐぅいんのX方向移動

5 ぐぅいん移動
●スコア計算●ぐぅいんが上下のかべにあたったかの判定●ぐぅいんのY座標増分設定(トリガー入力)●火の玉ボーイズのY座標増分設定

6 火の玉ボーイズ移動処理
●火の玉ボーイズ移動処理●ぐぅいんのY方向移動●行4へ

7 ゲームオーバー
スプライト衝突時の割りこみ禁止●ぐぅいん落下処理●メッセージ表示●スコア、ハイスコア表示●リプレイ処理

8 データ
●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

〈ファンダム・ニュース1／その1・ファンダムアンケート(3月号)結果①〉まずはいつもとかわりなくファンダムアンケートの結果発表です。3月号は、予想どおり香港とLASER PUZZLEの熾烈なトップ争いになり、わずか6票差で、香港が1位となりました。また、DARTが健闘し3位に入ったのは見事です。最終順位は以下のとおりです。〈1位〉香港〈2位〉LASER PUZZLE〈3位〉DART〈4位〉おとしっこ〈5位〉ROAD WORLD⇨

ハイジャンプ

HI-JAMP ～遅刻は私の仕事です～

VRAM64K
MSX2専用
遊び方は39ページにあります

```
10 COLOR15,0:SCREEN5:F=2:G=70:Y=179:J=0
20 V=1:C=4:OPEN"GRP:"FOR OUTPUT AS#1
30 CLS:FORI=30TO240STEP40:LINE(I,0)-(I+F
,180),C,BF:L=RND(1)*130+40:LINE(I,L)-(I+
F,L+G),1,BF:NEXT:LINE(0,180)-(255,210),6
,BF:PRESET(50,183):PRINT#1," STAGE";V
40 IFV=10THEN110ELSEFORX=0TO255
50 IFSTRIG(0)=-1ANDM=0THENJ=J-1:BEEP:D=1
:GOTO50ELSEIFD=1THENM=1
60 IFM=1THENJ=J+1:Y=Y+J:S=S+ABS(J):IFY>1
79THENM=0:J=0:D=0:Y=179
70 IFPOINT(X,Y)=CORY<0THEN100
80 LINE(X-2,Y1)-(X,Y),3,B:Y1=Y:NEXT:F=F+
.5:G=G-5:V=V+1:C=C+1:IFV<>12THEN30
90 PRESET(200,40):PRINT#1,"まにあった"
100 FORI=2TO15:Z=I*2:LINE(X+Z,Y+Z)-(X-Z,
Y-Z),I,B:NEXT:PRESET(50,80):PRINT#1,"GAM
E OVER  SCORE";S:FORI=0TO1:I=STICK(0):NE
XT:RUN
110 LINE(200,50)-(240,180),14,BF:FORI=0T
O7:LINE(205,58+I*16)-(235,68+I*16),7,BF:
NEXT:V=V+1:GOTO40
```

ちゃんと会社が出てきます

By かとりさん

ぼくは川越東高校に通っている大沢元春です。もし学校でぼくに会っても声をかけないでください。4月はクラスがえの季節なので、鈴木君や、おすぎさんや、ベガー君と別れてしまうので悲しいです。このゲームは自分が会社に行くゲームです。だから最終画面には、ちゃんと会社がでてきます。会社を見たあなたは感動のあまり泣いてしまうと思います。1画面でありながら、こんなに内容のつまってるゲームはないだろうと思います。ちなみに1月にMSX2を買って、初めて作ったゲームが採用されてしまったので、少しうれしかった。それでは酒井法子さんがんばってください。

変数の意味

■グラフィック座標

X、Y……主人公の座標
Y1……主人公の直前のY座標
J……主人公のY座標増分
F……障害物の太さ
G……障害物の上下間隔
L……障害物のすきまのはじまる座標
Z……ビルのY座標増分

■その他の変数

C……障害物の色
D……スペースキーが押されているかの判定用
I……ループ用
M……ジャンプ判定フラグ（1＝ジャンプ）
S……スコア
V……ステージ数

↑あわれ、私は遅刻です

プログラム解説

10〜20 初期設定

●初期設定※1●変数初期設定●変数初期化●グラフィック画面に文字を表示するための宣言

30 画面表示

●ゲーム画面表示

40 ステージ数判定

●ステージ数の判定（10面ならば行110へ飛ぶ）

50 キー入力処理

●トリガー入力判定●ジャンプの高さ決定

60 ジャンプ

●ジャンプの高さ処理●スコア処理●着地判定●キー入力判定用変数および主人公のY座標用変数の初期化

70 衝突の判定

●障害物に衝突しているか、または天井に衝突しているかの判定（衝突の場合ゲームオーバーとなり、行100へ飛ぶ）

80 主人公の表示

●主人公の表示●次の面のステージ表示用変数の設定●ステージ数の判定（10面クリアならばそのまま行90へ、それ以外は行30へ飛ぶ）

90 メッセージ表示

●最終ステージのメッセージ表示

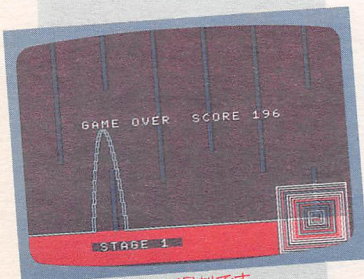
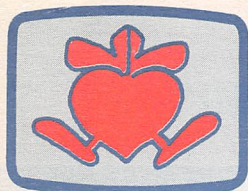
100 ゲームオーバー

●主人公の爆発表示●ゲームオーバーのメッセージ、スコアの表示●リプレイ処理

110 ビルの表示

●ビルの表示（表示後行40へ）

※1 このプログラムはMSX2専用ですが、MSXでも遊べる方法があります。行1にあるSCREEN5をSCREEN2に変更するのです。ただし、SCREEN2はSCREEN5にくらべ、線やメッセージの表示で少し苦しい面がありますが、どうしてもMSXで遊びたい方は、ぜひ、お試しを／

〈ファンダム・ニュース1／その2・ファンダムアンケート（3月号）結果②〉つづきまして幸運なROMプレゼント当選者の発表です。当選者は〈福岡県〉桜井至〈鳥取県〉北尾幸生〈富山県〉村尾朱美〈香川県〉道久整路〈愛知県〉高橋重信〈愛知県〉神本祐司〈奈良県〉杉本紀明〈奈良県〉和田洋征〈埼玉県〉岩本圭介〈北海道〉斉藤和佳（敬称略）以上10名の方おめでとうございます。なおROM制作、発送に多少の時間がかかります。少しの間待っていてください。

やさいぼーぐ

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は40ページにあります

```
1 KEYOFF:COLOR15,1,1:SCREEN1,2:WIDTH30
2 FORI=0TO3:VPOKE360+I,VAL("&H"+MID$("18
3C7EFF",I*2+1,2)):NEXT:LOCATE5,16:PRINTS
TRING$(20,45):FORI=0TO30:A$=A$+CHR$(VAL(
"&H"+MID$("0246AED66A160A1F3F3F3FDFE77B3
10080CAEAD6ACD0A0F0F8F8F8F6CEBC18",I*2+1
,2))):NEXT:SPRITE$(0)=A$:P=4:SPRITEON
3 A=48:B=104:C=192:D=82:E=-6:F=0:ONSPRIT
EGOSUB7
4 E=E+1:F=F+1:IFB>109THENE=-6:PLAY"O4G"E
LSEIFD>109THENF=-7:PLAY"T255L8SM50000O4C"
5 PUTSPRITE0,(A,B),6,0:PUTSPRITE1,(C,D),
2,0:S=STICK(0):A=A+4*(S=7)+4*(S=3)*(A<C)
:C=C+P*(A<C)+RND(1)*6:IFA>34ANDC<208THEN
B=B+E:D=D+F:GOTO 4ELSEPLAY"SM5000L64O4BG
FEL4C":IFA<=40THEN:LOCATE11,7:PRINT"やられた
みたい.":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
6 PUTSPRITEP,(8+(P-2)*20,160),2,0:P=P+1:
IFP<8THEN 3:ELSELOCATE9,7:PRINT"ぜんぶやっつ
けた!!":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
7 SPRITEOFF:G=(B>D)*(B-D):H=(B<D)*(D-B):
PLAY"O5A":FORI=0TO3:A=A+G:C=C-H:PUTSPRIT
E0,(A,B),15,0:PUTSPRITE1,(C,D),15,0:NEXT
:SPRITEON:RETURN
```

BY TAI

ソフトがなくて困る

秋田は、田舎である。いわゆる一部地域である。だからソフトがなくて困る。すごく困る。『ピクセル3』を手に入れるため、高い金を出して、JRで仙台まで行かなければいけなかった。『小林ひとみのパズルインロンドン』が欲しいけど入荷する見込みはなさそう……。かわいさとみか、菊池エリのパズルなんかもだしてほしいTaiです。ところで、MSX・FAN特製テレカはまだかな?

変数の意味

■スプライト座標

A、B……自分の座標
C、D……敵の座標
G、E……自分の座標増分
H、F……敵の座標増分
P……敵のジャンプ時における移動距離(ただし一時的に残りの敵数カウント用および負かした敵の表示X座標用となる⇨行6で、8+(P−2)*20して表示)

■その他の変数

A$……スプライトデータ読みこみ用
I……ループ用
S……スティック入力用

←ヒューン、ドッカン、激しい激突が魅力です

プログラム解説

1 初期設定1
●初期設定

2 画面表示
●画面表示●スプライトパターン定義●変数初期設定●スプライト衝突時の割りこみの許可

3 初期設定2
●変数初期設定●スプライト衝突時の割りこみ先指定

4 座標処理
●自分と敵のY座標増分(ジャンプの高さ)の設定●効果音

5 キャラクタ表示
●自分と敵の表示●スティック入力処理●自分と敵のX座標設定●ゲームオーバー判定処理●負けた場合のリプレイ処理

6 負かした敵の表示
●負かした敵の表示●勝った場合のリプレイ処理

7 スプライト割りこみ処理
●スプライト衝突時の割りこみ禁止●ぶつかったときの自分と敵のX座標設定●自分と敵の表示●スプライト衝突時の割りこみ許可

〈いじわるファンクションコール/その1・87年10月号、コレクション50本②のフォロー〉本誌87年10月号P88、ファンダムコレクション50本②P77に掲載の『たこの海岸物語PARTⅠ海岸編』のリストに一部誤りがありました。行2000のデータ文中に3か所ある「゛」は、キャラクタコード&HFEの空白の誤りでした。入力方法は、本誌P49の「打ちこみガイド・この文字に注意!」をご覧ください。なお確認用データに変更はありません。⇨

ロセオ

RAM16K

MSX MSX2

遊び方は40ページにあります

```
10 SCREEN1:COLOR15,4,4:WIDTH32:KEYOFF:LOCATE13,8:PRINT"まつのちゃ":VPOKE8193,&HF3:VPOKE8194,&H13:VPOKE8195,&H13:FORI=0TO7:READA$:VPOKE112+I,0:VPOKE120+I,VAL("&H"+A$):VPOKE128+I,VAL("&H"+A$):NEXT:FORI=264TO727:A=VPEEK(I):VPOKEI,AORA/2:NEXT
20 DIMA(9,9):N$(1)="くろ":N$(2)="しろ":C(1)=2:C(2)=2:FORI=0TO3:READM$(I):NEXT:A=1
30 CLS:FORI=1TO2:P(I)=0:C(I)=2:NEXT:LOCATE22,2:PRINT"- ロ セ オ -":LOCATE4,2:PRINTM$(0):FORI=0TO12STEP2:LOCATE4,I+3:PRINTM$(1):LOCATE4,I+4:PRINTM$(2):NEXT:LOCATE4,17:PRINTM$(1);SPC(15);M$(3):DEFUSR=342
40 FORI=2TO16STEP2:LOCATEI+2,0:PRINTI/2:LOCATE1,I+1:PRINTI/2:NEXT:A(4,4)=1:A(4,5)=2:A(5,4)=2:A(5,5)=1:LOCATE11,9:PRINT"π|万":LOCATE11,11:PRINT"万|π":LOCATE22,15:PRINT"パスは3かいまで":LOCATE22,16:PRINT"パス=>9,9"
50 PLAY"T120V15O1L8":LOCATE22,5:PRINTUSING"くろ ##こ";C(1):LOCATE22,8:PRINTUSING"しろ ##こ";C(2):LOCATE22,11:PRINTUSING"## かいめ";T+1:LOCATE7,20:PRINTN$(A);"のばん"
60 FORI=0TO1:LOCATE0,21+I:PRINTSPC(31):NEXT:LOCATE7,21:LINEINPUT"よこは";X$:LOCATE7,22:LINEINPUT"たては";Y$:X=VAL(X$):Y=VAL(Y$):IFX=9ANDY=9THENP(A)=P(A)+1:IFP(A)>3THENC(A)=99:GOTO130ELSEBEEP:LOCATE28+P(A),2+A*3:PRINT"P":GOTO120
70 IFX>8ORY>8ORX<1ORY<1THENPLAY"B":GOTO60
80 IFA(X,Y)<>0THENPLAY"B":GOTO60ELSEFORI=-1TO1:FORJ=-1TO1:IFI=0ANDJ=0THEN110ELSEB=0:C=0
90 B=B+(I=-1)-(I=1):C=C+(J=-1)-(J=1):IFA(X+B,Y+C)=0THEN110ELSEIFDANDA(X+B,Y+C)<>ATHEN110ELSEIFEANDA(X+B,Y+C)=ATHEN100ELSEIFA(X+B,Y+C)=ATHEN110ELSEE=1:GOTO90
100 BEEP:D=2:D=D+(A>1):A(X,Y)=A:A(X+B,Y+C)=D:LOCATEX+X+3,Y+Y+1:PRINTCHR$(1);CHR$(17-A+64):LOCATE(X+B)*2+3,(Y+C)*2+1:PRINTCHR$(1);CHR$(14+A+64):L=L+1:GOTO90
110 D=0:E=0:NEXT:NEXT:IFL=0THENPLAY"B":GOTO60ELSED=2:D=D+(A>1):C(A)=C(A)-L+1:C(D)=C(D)+L:L=0
120 T=T+1:IF(T-P(1)-P(2))<>60THENA=A+(A>1)-(A<2):D=0:GOTO50ELSELOCATE22,5:PRINTUSING"くろ ##こ";C(1):LOCATE22,8:PRINTUSING"しろ ##こ";C(2)
130 BEEP:LOCATE22,13:IFC(1)>C(2)THENPRINT"しろ の かち!"ELSEIFC(1)<C(2)THENPRINT"くろ の かち!"ELSEPRINT"ひきわけ でした"
140 IFPLAY(0)THEN140ELSELOCATE7,22:PRINT"HIT SPACE KEY":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:ERASEA:T=0:A=1:U=USR(0):GOTO30
150 DATA3C,7E,FF,FF,FF,FF,7E,3C
160 DATA┌┬┬┬┬┬┬┬┐,|チ|チ|チ|チ|チ|チ|チ|チ|,├┼┼┼┼┼┼┼┤,└┴┴┴┴┴┴┴┘
```

BY わんたん

やっほー！ わんたんです

やっほー！　わんたんです。神戸に住んどります。市立魚崎中2年4組です。でもこれが載るころには3年になっている予定です。それにしてもペンネームというのはいいですね。本名がわからんところがとてもよいと思います。ところで魚崎中の理科部は、ヒマなところです。はい。この『ロセオ』についてですが、まずオセロに関することを、すべて捨てないとうまくならんと思います。でもまあ、てきとーに遊んでやってくれれば、それでいーんですけどね。といったところで、お別れです。どーも、神戸のわんたんでした！

変数の意味

■テキスト座標

X、Y……コマの座標

■その他の変数

A……プレイヤーのフラグ(1＝黒、2＝白)

A$……キャラクタパターンデータ読みこみ用

A(n,m)……マスの状態(0＝なし、1＝黒、2＝白)

B、C……コマの配置計算用

C(n)……プレイヤーのとったコマ数

D、E……コマの配置判定用

I、J……ループ用

L……ひっくりかえるコマ数

M$(n)……面データ読みこみ用

N$(n)……プレイヤー名の表示(1＝くろ、2＝しろ)

P(n)……パスの回数

T……手数の表示

X$、Y$……コマの座標入力用

U……USR関数呼び出し用

プログラム解説

10　初期設定、キャラクタの色設定、キャラクタパターン定義

20　変数初期設定

30〜50　ゲーム画面作成

60　キー入力、パスの処理

70　入力された数値の判定

80〜90　コマが置けるかどうかを判定

100〜110　コマをめくる

120　勝敗判定、プレイヤー交代

130　ゲームエンド、勝敗表示

140　リプレイ

150　キャラクタパターンデータ(行10で読みこみ)

160　盤面データ(行20で読みこみ)

←あ〜ん意地悪な人♡

プログラム確認用データ

(使い方は45ページを見てください)

10> 3	20>143	30>189	40>164
50>101	60>169	70>164	80>205
90>245	100> 19	110> 51	120> 73
130>220	140>248	150>168	160>175

迷路探検型
完全スクロール

ドットアクション

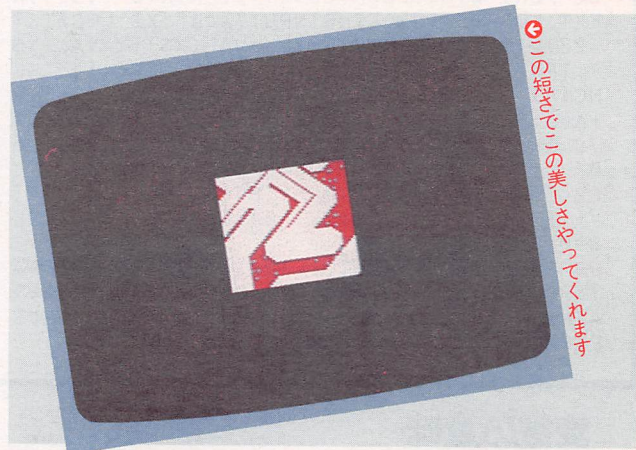
VRAM64K
MSX2専用

遊び方は41ページにあります

```
1 DEFINTA-W:COLOR15,6,4:DIMS(15,15),W(66
):DEFFNR(Q)=RND(1)*Q+1:SCREEN5:CIRCLE(7,
7),5:PAINT(7,7):COPY(0,0)-(15,15),RND(-T
IME)TOW:OPEN"GRP:"AS1:IFSTRIG(0)=0THEN11
2 SETPAGE1,1:COLOR,6:CLS:A=8:B=6
3 FORI=0TO39:PSET(FNR(31),FNR(31)),14:NE
XT:FORI=0TO7:FORJ=0TO6:COPY(0,0)-(31,31)
TO(I*32,J*32),,PSET:NEXT:NEXT
4 FORI=0TO255:S(I¥16,IMOD16)=0:NEXT:FORI
=0TO14:S(I,0)=1:S(I,11)=1:S(0,I)=1:S(14,
I)=1:NEXT:FORI=0TO14:S(I,0)=1:S(I,11)=1:
S(0,I)=1:S(14,I)=1:NEXT
5 FORT=2TO130:COPYWTO(A*17,B*17),,OR
6 U=FNR(3)-2:V=FNR(3)-2:C=7:S=FNR(8)
7 S(A,B)=1:IFS(A+U,B+V)=0THEN10
8 S=SMOD8+1:C=C-1:IFC>0THENU=(S>5)-(S>1A
NDS<5):V=(S=8ORS<3)-(S>3ANDS<7):GOTO7
9 A=FNR(13):B=FNR(10):ONS(A,B)+1GOTO9,6
10 FORI=4TO17STEP4:COPYWTO(A*17+U*I,B*17
+V*I),,OR:NEXT:A=A+U:B=B+V:NEXT:CIRCLE(2
28,177),5,7:PAINT(228,177),7:SETPAGE,0
11 COLOR,0:CLS:SETPAGE0,1:LINE(0,0)-(255
,211),6,BF,OR:D=23:X=21:Y=X:U=0:V=0:S=0
12 T=STICK(0):IFSTRIG(0)THENU=0:V=0:S=0
13 S=T-S*(T=0):U=U+(S>5ANDU>-9)-(S>1ANDS
<5ANDU<9):V=V-(S=8ORS=1ORS=2)*(V>-9)-(S>
3ANDS<7ANDV<9):X=X+U/9:Y=Y+V/9:P=POINT(X
,Y):IFPMOD8<>6ANDP<>7THENPSET(X,Y),13:A=
X:B=Y:A=A+(A<D)*(A-D):B=B+(B<D)*(B-D):CO
PY(A-D,B-D)-(A+D,B+D)TO(104,80),0:GOTO12
14 PLAY"V15TO5L8GGFEDDC","V12TO6L8CCCDEF
F":SETPAGE,0:P=(P=7):DRAW"BM93,144":PRIN
T#1,MID$("GOAL IN !GAME OVER",10+P*9,9)
15 ON2+PLAY(0)GOTO15:IFP<0THEN2ELSESETPA
GEP¥99:P=P-(P<99):ON2+STRIG(0)GOTO11,15
```

BY 和田ひろゆき

みなさん進学進級おめでとうございます

おひさ。3ヵ月ぶりに再登場した和田です。もう4月か……。桜がきれいですね。みなさん進学進級おめでとうございます。こっちはまだ期末試験前でヒーヒー(カラムーチョではない)言っているというのに。うらやましい。進学進級できなかった方は、まあ、その、ごめんなさい。ひええ、もう高2か。遊んでられるのもあとどのくらいだろうか。留年したら、もう1年遊べるなあ。このゲームですが最初にスペース押さずに始めるといきなり妙な画面がでることがあります。気をつけましょう。これの原形があのTAGOSAKUだと言ってわかる人は何人いるでしょうか。TAGOSAKUは名作です。欲しい人はディスクを持ってぼくの家に来たら移植版をわけてあげます。ところでイラストを描いてくれたNくん、どうもありがとう。今度何かおごってあげるからね。ところでXYEは?

←この短さでこの美しさやってくれます

変数の意味

■グラフィック座標

X、Y……自分の座標
U、V……自分の座標増分(迷路の道を作るときの座標増分)
D……迷路を表示する大きさ
A、B……迷路の表示する部分の左上の座標(迷路作成時、道の状況をチェックするのに使う)
W(n)……迷路の道を描く「●」のパターンが入る

■その他の変数

C……道の長さカウント用
I、J……ループ用
P……自分が行く座標のカラーコード(壁との衝突判定用)／迷路全体表示のタイミング用
Q……ユーザー定義関数の引数用(ダミーなので実質的には使われない)
S……ドットの方向
S(n, m)……迷路作成時の道の状況が入る
T……スティック入力用

プログラム解説

1 初期設定
2 迷路作成開始
3 背景のがらの作成
4 道の状況を初期化して迷路のワクを作る(道の状況が入る配列に仮想的に作るだけなので、画面には表れない)
5 道を作り始める
6 道を作る方向を決める
7 行7で決めた方向にすでに道があるかどうかの判定
8 道を作る方向の変更(道をくねくねさせるため)
9 道を作り始める位置の決定
10 道を1本作る、道を作り終わったらゴールを描く
11 ゲームを始める初期化
12 スティック、トリガー入力、ブレーキ処理
13 ゲームを行う(キー入力による進行方向の決定／自分の座標計算／ゲームオーバー、面クリア判定／迷路の部分表示)
14 ゲームオーバー処理と面クリア処理
15 リプレイ処理

プログラム確認用データ

(使い方は45ページを見てください)

1>170	2>218	3>162	4> 24
5>197	6>165	7>111	8>201
9>165	10>123	11> 13	12>127
13>186	14> 13	15> 40	

当選者発表

●3月号FFBプレゼント当選者①／『工画堂の特製テレカ』=〈千葉県〉山田好男〈埼玉県〉増沢みゆき〈愛知県〉川口太子〈岐阜県〉野口孝利〈大阪府〉矢野健太郎〈和歌山県〉福良博子〈兵庫県〉寺嶋忠宏〈徳島県〉松永尚也・岡田章宏〈広島県〉金丸裕／『ダブルヴィジョン』=〈北海道〉青木雅人〈大阪府〉間利子さとみ／『T. N. T』=〈福島県〉古内強／『メイキング・オブ・アシュギーネ』=〈北海道〉村上良和〈岩手県〉時舘有生子⇨

アルゴリズム遊び

こんな短いプログラムで迷路が作れる
不思議でためになるアルゴリズムのお話

かんたんな迷路作成アルゴリズム

迷路のための道作り

『迷路探検〜』では画面をすべてカベにしておき、そこに道を作っている。人間が迷路を描くときと同じような方法だ。道はそこらへんの道路と同じように、どこかでつながるように作っている。だから、スタートやゴールは道の上ならどこに設けてもいい。迷路探検では左上と右下に設けているが、これには理由がある。迷路の作り方からして、そこにかならず道が作られるからなのだ。

迷路作成プログラムのこと

右のリストは迷路探検と同じ方法で迷路を作るプログラムだ。MSX用なので、スクリーンモード０の画面にキャラクタで道を描くようにした。このため迷路探検では８方向にのびていたのを４方向にしかのびないようにしてある。

迷路を作るための準備

プログラムの行100から行120は画面モードなどの設定で、行130からが迷路を作るための初期設定だ。

行130では迷路の大きさと道を作り始める座標を決めている。MX、MYに入れる値を変えると作る迷路の大きさが変わる。作りたい迷路の大きさの半分の値を入れればいい(道とカベのセットで数えるため)。AとBの値は１(迷路の左上)でもいいのだけれど、迷路探検に合わせて８と６にしている。ここの値は１以上でMX、MY以下ならばどんな値でもいい。

迷路作成プログラム MSX (RAM8K) MSX2

```
100 SCREEN0:DEFINTA-Z:COLOR15,0
110 WIDTH40:R=RND(-TIME)
120 FORI=0TO7:VPOKE2560+I,255:NEXT
130 MX=20:MY=11:A=8:B=6:DIMS(MX+1,MY+1)
140 FORI=0TOMX:S(I,0)=1:S(I,MY)=1:NEXT
150 FORI=0TOMY:S(0,I)=1:S(MX,I)=1:NEXT
160 :
170 FORT=2TO(MX-1)*(MY-1)
180 LOCATEA*2,B*2:PRINT "@";
190 C=3:S=RND(1)*4
200 U=(S=3)-(S=1):V=(S=0)-(S=2)
210 S(A,B)=1:IFS(A+U,B+V)=0THEN250
220 S=(S+1)MOD4:C=C-1:IFC>0THEN200
230 A=RND(1)*(MX-1)+1:B=RND(1)*(MY-1)+1
240 IFS(A,B)THEN190ELSE230
250 FORI=1TO2
260 LOCATEA*2+U*I,B*2+V*I:PRINT"@";
270 NEXT
280 A=A+U:B=B+V
290 NEXT
300 PLAY"O5M4000S8CGE"
310 IFSTRIG(0)=0THEN310
```

■変数の意味　MX……迷路の横幅の半分／MY……迷路の縦幅の半分／S……道を作る方向(１＝上、２＝右、３＝下、４＝左)※このほかの変数は「迷路探検……」と同じ

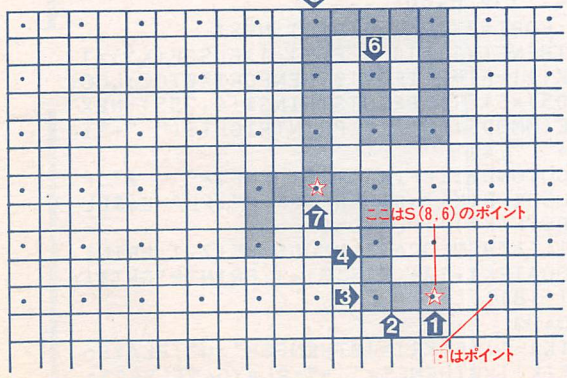
行140と行150では配列S(n, m)に見えないワクを作っている。設定した迷路の大きさから道がはみ出さないようにするためだ。

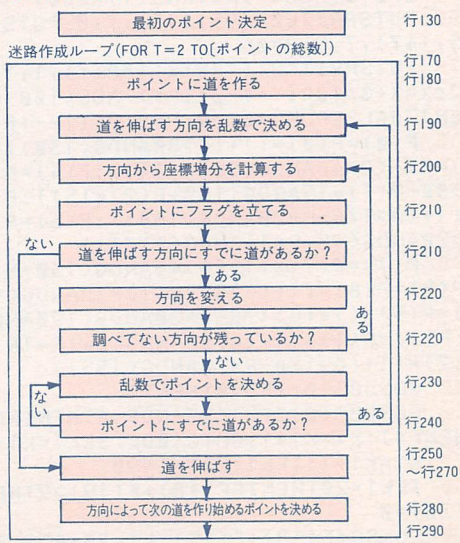
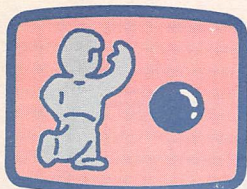
行170以降については右下の流れ図に説明されているとおりだ。

作っていく過程は左下の図に詳しく説明されている。図のワクはテキスト画面の座標に対応していて、「・」は配列S(n, m)の添字に対応している。道作りは「・」の部分すべてに道が描かれるまで続く。つまり、迷路の四隅にはかならず道ができるのだ。

⬆白い部分が道。下図を参照しながら画面を見るとおもしろい

⬆迷路完成。音が鳴ってスペースキー入力待ちになる。RUNするごとに違う迷路を作る

こうして迷路が生まれてくる

●矢印のなかの数字順に過程を見てみよう。①このポイントに「@」(白い四角にパターン定義)を置くことから始める。そのポイントに対応する配列S(n, m)に１を入れて、プログラム上の目印にする。道を伸ばす方向(S)を決め、座標増分U、Vを計算(行190〜200)。②次のポイントまで「@」を置いていく(行250〜270)。③ふたたび乱数で方向を決める。その方向に「@」があったら(このときに配列Sを利用)やりなおし。④「@」のないポイントに向かってどんどん道を作る。⑤迷路の外側に対応する配列Sにはすべて１を入れている(行140〜150)ので道は外にはみでない。⑥行きどまりのときは別のポイントに移る。ただし、すでに「@」を置いてあるポイントに限る(行240)。⑦結局このポイントに決定。ここでは左に道を伸ばしている。

迷路作成プログラムの流れ図

ミニ　　　　ボウリング

Mini Bowling

RAM16K
MSX MSX2
遊び方は42ページにあります

By しんたろうの父

```
10 ' --- ショキ ---
20 COLOR10,1,1:SCREEN1,3:KEYOFF:WIDTH32:
DEFUSR=342:DIMF(20):LOCATE12,10:PRINT"WA
IT!!":FORI=0TO3:FORJ=0TO7:READA$,B$:VPOK
E(216+I*8)*8+J,VAL("&H"+A$):VPOKE(247+I)
*8+J,VAL("&H"+B$):IFI=2ORI=3THENVPOKE(14
3+I)*8+J,VAL("&H"+B$)
30 NEXTJ,I:FORI=0TO4:READA$:VPOKE8219+I,
VAL("&H"+A$):NEXT:FORI=520TO976:VPOKEI,V
PEEK(I)ORVPEEK(I)/2:NEXT:FORI=8TO15:VPOK
E8192+I,&HF1:VPOKE8210,10:NEXT:CLS
40 GOSUB260:GOSUB290:FORI=0TO11:S$="":FO
RJ=0TO31:READC$:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+C$))
:NEXT:SPRITE$(I)=S$:NEXT:CLS:FORI=0TO20:
READC$:FORJ=1TO32:I$=MID$(C$,J,1):IFI$="
0"THENI$="ね"ELSEIFI$="1"THENI$=CHR$(255)
50 PRINTI$;:NEXTJ,I
60 ONSTRIGGOSUB530:GOTO510
70 ' --- メイン ---
80 SC=0:K1=0:K2=0:ST=0:SP=0
90 FORT=0TO1000:NEXT:FORI=0TO9:P(I)=1:NE
XT:F=0:GOSUB310
100 X=0:Y=0
110 PUTSPRITE0,(85,128),7,0:PUTSPRITE1,(
85,160),7,1:PUTSPRITE2,(105,141),1,10
120 Z=USR(0)
130 IFDANDINKEY$<>CHR$(13)THEN130ELSEPUT
SPRITE0,(85,130),7,2:PUTSPRITE1,(85,162)
,7,3:PUTSPRITE2,(110,148),1,10:FORT=0TO3
00:NEXT:PUTSPRITE1,(90,125),7,4:PUTSPRIT
E2,(90,157),7,5:PUTSPRITE0,(95,156),1,10
140 FORT=0TO500:NEXT:PUTSPRITE0,(95,120)
,7,6:PUTSPRITE1,(95,152),7,7:PUTSPRITE2,
(120,148),1,10:FORT=0TO200:IFSTRIG(0)THE
NG=T:T=200ELSENEXT:G=200
150 IFD=0THENG=INT(RND(1)*200)
160 PUTSPRITE0,(95,115),7,8:PUTSPRITE1,(
95,147),7,9:P=0
170 PUTSPRITE2,(125+X,138+Y),1,10-Y/10MO
D2:X=X+G/100:Y=Y-2:IFY>-ABS(100-G)/3-90T
HEN170ELSEFORI=0TO9:P=P+P(I)*-(P<4):NEXT
180 P(0)=P(0)*(1+(G>80ANDG<130)):P(3)=P(
3)*(1+(G>40ANDG<56+P*14)):P(4)=P(4)*(1+(
G>80-P(1)*15ANDG<130+P(2)*15)):P(5)=P(5)
*(1+(G>174-P*20ANDG<168)):P(6)=P(6)*(1+(
G>20ANDG<48+P*14ANDG<>101))
190 P(7)=P(7)*(1+(G>45ANDG<130+P(2)*12))
:P(8)=P(8)*(1+(G>80-P(1)*12ANDG<162)):P(
9)=P(9)*(1+(G>178-P*20ANDG<190ANDG<>101)
):P(1)=P(1)*(1+(G>58ANDG<64+P*14)):P(2)=
P(2)*(1+(G>170-P*20ANDG<155))
200 GOSUB310:IFD=0THEN70
210 GOSUB340:IFK1<20ANDF=0THENIFF(K1)<10
THENF=1:K1=K1+1:GOTO100ELSEK1=K1-(K1<18)
220 K1=K1+1:IFK1<20THEN90
230 IFK1=20THENIFF(18)+F(19)>9THEN90ELSE
F(20)=0
240 SC=SC+F(18)+F(19):K1=20:GOSUB500
```

美礼ちゃんを紹介します

採用ありがとうございます。今回は晋太郎のいとこにあたる美礼ちゃんを紹介します。美礼ちゃんはファミコン好きの4歳の女の子です。このゲームは美礼ちゃんでもストライクがだせるボウリングゲームです(晋太郎では無理でしょう……)。MSX・FANを読んでいるきみ、ボウリングはできるけどスコアの計算ができないというきみ、パーフェクトゲームをめざしてチャレンジしてみませんか。

```
250 PLAY"S0M5000L16CFR8CFCCR8L8DEF":LOCA
TE17,9:PRINT"GAME SET":FORT=0TO5000:NEXT
:GOTO510
260 ' --- タイトル ---
270 LOCATE7,2:PRINT"らら らら り      り";SPC(
18);"ら ら ら  り り";SPC(21);"ら   ら り りり り
り";SPC(18);"ら   ら り り  り り":LOCATE2,10:P
RINT"ららら";SPC(12);"り";SPC(16);"ら  ら";SPC
(11);"り";SPC(16);"ら  ら";SPC(11);"り";SPC(
16);"ららら   り  り   り り り        りり";SPC(5)
280 PRINT"ら  ら り り り り り り   り り  り  り";
SPC(4);"ら  ら り り り り り り り りり り り  り";SP
C(4);"ららら   り   り り  り り り  り  りりり";SPC(
31);"り";SPC(29);"りり":LOCATE2,21:PRINT"19
88(C) By Shintaro no chichi":RETURN
290 ' --- ミュージック ---
300 D1$="T110S0M50005L16CFR8EFCR804AA+O
5DR8DR8.DER8EECDEF4.R8":D2$="T110S0M8000
O3L8CR8ECR1602AO3DR16DR8CR8EC":PLAYD1$,D
2$+"O3FDCO2A":PLAYD1$,D2$+"F4.R8":D3$="V
15L3204CGCGO5C8":D4$="V15L3203FEE":D5$="
V15L3205CE":D6$="L3205CDFCDF":RETURN
310 ' --- ピン リセット ---
320 FORI=0TO9:A=VAL("&H"+MID$("967578545
75A3336393C",I*2+1,2)):VPOKE6208+A,232-P
(I)*16:VPOKE6240+A,232-P(I)*8:NEXT
330 RETURN
340 ' --- スコア ヒョウジ ---
350 Q=0:FORI=0TO9:Q=Q+P(I):NEXT
360 IFFTHENF(K1)=10-Q-F(K1-1)ELSEF(K1)=1
0-Q:M=(K1+1-F)¥2:IFM<10THENFORI=0TO2:LOC
ATE(MMOD5)*5+7,I:PRINTSTRING$(4,255):NEX
T:LOCATE(MMOD5)*5+7,0:PRINTRIGHT$("  "+ST
R$(M+1)+" ",4)
370 ONFGOTO400:IFF(K1)=10THENF$="   あ":P
LAYD3$ELSEIFF(K1)=0THENF$=" G":PLAYD4$EL
SEF$=STR$(F(K1)):PLAYD5$
380 IFK1<18THENLOCATE(MMOD5)*5+7,1:PRINT
F$ELSELOCATEK1+10+(K1=18),1:PRINTRIGHT$(
F$,1-(K1=18))
390 GOTO420
400 IFF(K1-1)+F(K1)=10THENF$=" い":PLAYD6
$ELSEIFF(K1)=0THENF$=" -":PLAYD4$ELSEF$=
STR$(F(K1)):PLAYD5$
```


当選者発表

●3月号FFBプレゼント当選者③／『アシュギーネ・パワー缶』=〈千葉県〉渡辺剛〈東京都〉佐藤有・竹田信夫〈埼玉県〉入部美紀雄・中里浩之〈神奈川県〉結城哲夫・重田陽児・山口耕平〈新潟県〉一ノ瀬仁孝・内藤大輔〈富山県〉湯本崇士〈静岡県〉清光雄・滝口聡〈愛知県〉太田拓摩・加藤義秋〈三重県〉上田将司〈滋賀県〉井狩元伸〈京都府〉吉岡征夫〈大阪府〉上西智・上野弥・野間口健・仲村武・矢木浩一⇨

```
410 IFK1<18THENLOCATE(MMOD5)*5+9,1:PRINT
F$ELSELOCATEK1+10,1:PRINTRIGHT$(F$,1)
420 ' --- ｽｺｱ ｹｲｻﾝ ---
430 IFK2>8THENRETURNELSEONFGOTO470
440 IFSPTHENSP=0:SC=SC+10:GOSUB500
450 IFST=2THENSC=SC+20:ST=1:GOSUB500
460 ST=ST-(F(K1)=10):RETURN
470 IFST=1THENSC=SC+10:GOSUB490:ST=0
480 IFF(K1-1)+F(K1)=10THENSP=1:RETURN
490 SC=SC+F(K1-1)
500 SC=SC+F(K1):LOCATE(K2MOD5)*5+7,2:PRI
NTUSING"####";SC:K2=K2+1:RETURN
510 ' --- ﾃﾞﾓ ---
520 D=0:STRIG(0)ON:LOCATE17,9:PRINT"ねねねね
ねねねね":LOCATE4,22:PRINT"< DEMO Push Space
 Bar >":IFHS<SCTHENHS=SC:LOCATE2,12:PRIN
THS:GOTO70ELSE70
530 ' --- ｹﾞｰﾑｽﾀｰﾄ ---
540 PLAY"S8M800O5L8CEGCEGO6CCCC":STRIG(0
)OFF:D=1:LOCATE6,0:PRINTSTRING$(90,CHR$(
255)):LOCATE0,22:PRINTSTRING$(30," "):RE
TURN70
550 ' --- ｷｬﾗ ﾃﾞｰﾀ ---
560 DATA00,99,18,99,3C,99,2C,99,2C,99,3C
,99,18,99,3C,99,3C,99,6E,66,4E,66,4E,99,
4E,99,6E,66,3C,66,3C,99,55,7E,AA,3C,55,1
8,AA,00,55,00,AA,18,55,3C,AA,7E,3C,FE,7E
,FE,FF,FC,FF,F8,FF,F0,FF,E0,7E,C0,3C,00,
F8,F8,81,81,F4
570 ' --- ｽﾌﾟﾗｲﾄ ﾃﾞｰﾀ ---
580 DATA01,07,07,0F,0F,0F,07,03,04,0F,1F
,1F,1F,1F,1F,1F,C0,E0,F0,C0,A0,A0,E0,40,
E0,F0,F4,7C,B4,B4,FC,F8,08,0F,1F,1F,1B,1
D,1D,0D,0F,0D,0F,0F,0F,0D,01,0F,70,80,E0
,E0,E0,E0,E0,E0,E0,E0,E0,E0,E0,E0,10,E0
590 DATA00,00,03,03,07,07,07,03,00,07,0F
,0F,1F,1F,1F,1F,00,E0,F0,F8,E0,D0,D0,F0,
60,F0,F8,F8,FC,DC,DD,FF,08,17,1F,1F,1D,1
E,0E,07,07,0F,0F,0F,0D,01,0E,00,5F,BE,E0
,F0,F8,F8,FC,BC,78,F8,F0,30,E0,C0,00,00
600 DATA00,00,00,01,01,03,03,01,00,03,07
,07,0F,0F,1F,1E,00,00,70,F8,FC,FC,F0,E8,
F0,30,F8,FC,BC,78,78,F0,1A,0F,1F,1F,1F,1
D,1D,0E,0F,07,03,07,07,09,0F,0E,E0,E0,D0
,D0,B0,F0,F8,F8,F8,B8,B8,84,B8,00,00,00
610 DATA00,00,00,00,00,01,01,00,01,03,07
,0F,1F,1F,1C,1B,00,00,38,FC,FE,FE,FC,FA,
9C,EC,FC,FC,DC,EC,6C,BE,07,0F,0F,0F,0D,0
E,06,03,01,01,00,01,01,00,01,01,DE,EE,FE
,F6,F7,F3,F1,F0,70,70,F0,E0,E0,40,E0,C0
620 DATA01,07,07,0F,0F,0F,07,03,04,1F,3F
,3F,6F,6F,3E,19,C7,E3,F7,C3,A7,A7,EF,8E,
FE,FE,FC,FC,FC,F8,78,B0,07,0F,0F,0E,09,0
7,1F,7F,BF,DC,D0,E0,60,00,00,00,C0,F0,F0
,F0,F0,E0,D0,B0,70,F0,F0,F0,08,F0,60,00
630 DATA3C,4E,CF,FF,FF,FF,76,3C,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,00,00,3C,7E,FF,FD,FD,F
F,7E,3C,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
640 ' --- ｶﾞﾒﾝ ﾃﾞｰﾀ ---
650 DATA1SCORE11111111111111111111111111
660 DATA11111111111111111111111111111111
670 DATA11111111111111111111111111111111
680 DATA11111111111000000000000000000000
690 DATA1         1000000000000000000000
700 DATA1  Mini   1000000み00000000000み00
710 DATA1         100000み000000000000み00
720 DATA1 Bowling 10000み000000000000み000
730 DATA1         1000み0000000000000み000
740 DATA1111111111100み0000000000000み0000
750 DATA0000000000000み0000000000000み0000
760 DATA0 HISC 00000み0000000000000み00000
770 DATA0      0000み00000000000000み00000
780 DATA0000000000み000000000000000み00000
790 DATA000000000み000000000000000み000000
800 DATA000000000み000000000000000み000000
810 DATA00000000み0000000000000000み000000
820 DATA0000000み00000000000000000み000000
830 DATA000000み00000000000000000み0000000
840 DATA00000み000000000000000000み0000000
850 DATA00000000000000000000000000000000
```

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……ボールの座標⇨それぞれ+125、+138して表示

G……ボールのX座標増分

■テキスト座標

A……ピンの座標(VRAMアドレス)

■その他の変数

A$、B$……キャラクタパターン読みこみ用(A$は色データを読みこむことがある)

C$……スプライトパターンデータ読みこみ用

D……デモ、ゲームの区別用フラグ(0=デモ、1=ゲーム)

D1$~D6$……音データ

F……1投目と2投目の区別用フラグ(0=1投目、1=2投目)

F(n)……1投ごとに倒したピンの数

F$……1投目のスコア表示用

HS……ハイスコア

I、J、T……ループ用

I$……画面作成用

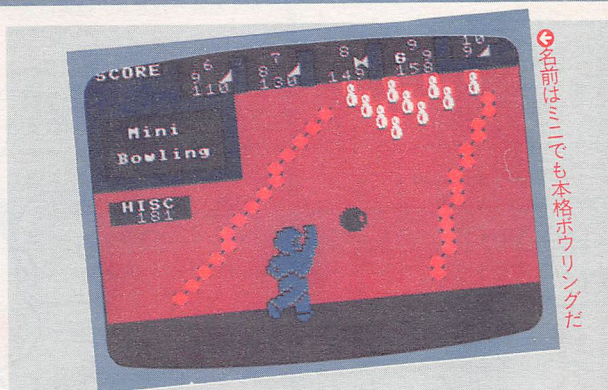
K1……投球回数

K2……スコアを表示するフレーム

M……倒したピン数を表示するフレーム

P……ピンとピンが当たるときの範囲(立っているピンの数に応じて変わる)

P(n)……ボールが倒れたかのフラグ(0=倒れている)

Q……残っているピン数

←名前はミニでも本格ボウリングだ

S$……スプライトパターン定義用

SC……スコア

SP……スペアフラグ(1=スペア)

ST……ストライクフラグ(1=ストライク、2=ダブル)

Z……USR関数呼び出し用

プログラム解説

10　REM文

20~30　初期設定、キャラクタパターン定義、太文字処理、キャラクタの色設定

40~60　タイトル画面表示サブルーチンと音データ設定サブル

●3月号FFBプレゼント当選者④／『アシュギーネ・パワー缶』=〈兵庫県〉友藤憲吾・望月隆至〈香川県〉熊谷直人〈鳥取県〉村上智基〈広島県〉伊藤徹治〈山口県〉植田真光〈福岡県〉井内伸也・原田博仁・向野孝二・山本圭太〈佐賀県〉宮崎順平〈長崎県〉浦辺芳紀〈熊本県〉中道元〈鹿児島県〉大田修司／『MSX-U』=〈静岡県〉山口広幸〈三重県〉樋口雅俊〈高知県〉檜垣龍二⇨

ーチン呼び出し、スプライトパターン定義、ゲーム画面表示、トリガー入力時の割りこみ宣言、行510へ
70　REM文
80　ゲームごとに行う変数初期設定
90　ピン表示サブルーチン呼び出し
100　ボールの座標初期化
110　プレイヤー表示
120　キーバッファクリア
130〜140　キー入力待ち(投球開始)、プレイヤー表示(投球)、トリガー入力処理(ボールの方向決定)
150　デモ時のボールの方向設定
160　投球後のプレイヤー表示
170　ボールの表示、移動処理と残りのピン数に応じたピンとピンが当たる範囲の設定
180〜190　どのピンが倒されたか?
200　ピン表示サブルーチン呼び出し
210〜220　倒したピン数とスコア表示サブルーチン呼び出し、10フレームかどうかの判断
230〜240　10フレームの処理
250　ゲームセット処理、行510へ
260　REM文へ
270〜280　タイトル画面表示サブルーチン
290　REM文
300　音データ設定サブルーチン
310　REM文
320〜330　ピン表示サブルーチン
340　REM文
350　倒した本数の計算
360　フレーム数表示
370〜390　1投目に倒したピン数表示、行420へ
400〜410　2投目に倒したピン数表示
420　REM文
430〜500　各フレームのスコア計算、トータルスコアの計算と表示
510　REM文
520　デモとハイスコア表示
530　REM文
540　ゲームスタート音楽とスコアの消去
550　REM文
560　キャラクタパターンデータ(行20で読みこみ)
570　REM文
580〜630　スプライトパターンデータ(行40で読みこみ)
640　REM文
650〜850　ゲーム画面用データ(行40で読みこみ)

プログラム確認用データ

(使い方は45ページを見てください)

10>214	20> 72	30>111	40>197
50> 81	60> 24	70>206	80>233
90> 25	100> 59	110>181	120>120
130>232	140> 54	150>104	160> 78
170>203	180>168	190>153	200> 45
210>191	220>162	230>231	240> 22
250> 40	260> 28	270> 3	280> 32
290>203	300>234	310>151	320> 38
330>142	340> 81	350>230	360>152
370> 73	380> 63	390> 34	400>246
410> 62	420>136	430> 73	440>194
450> 35	460>127	470> 33	480>224
490>195	500>129	510>189	520>105
530>124	540>184	550>242	560>140
570> 49	580>208	590>218	600>210
610>175	620>218	630>221	640> 89
650>253	660>132	670>132	680>133
690>148	700>183	710>148	720>226
730>148	740>133	750>132	760>149
770>132	780>132	790>132	800>132
810>132	820>132	830>132	840>132
850>132			

パーフェクトをめざす改造法

このゲームはけっこうリアルに作られているから、かんたんには150ピン以上のスコアは出せない。100ピンくらいしか倒せないことも多いはずだ。そこで、ゲームをかんたんにして200ピンオーバーやとどのつまりパーフェクトすらねらえるように改造しよう。

ガーターにならなくする

高得点をはばむのはオープンフレームなので、まずは左右に1本か2本残ったとき、確実にスペアを取れるようにする。行140の

ＦＯＲＴ＝０ＴＯ２００

という部分を

ＦＯＲＴ＝５０ＴＯ１５０

に変更し、同じ行の最後にある

Ｇ＝２００

を

Ｇ＝１５０

にすればOK。これでガーターとはお別れ。スペースキーを押しながら投げれば左端のピンが、スペースキーを押さないでいれば右端のピンが取れるようになる。

この改造ではヘッドピンをねらうときのタイミングがすこし早くなるので、いままでよりもワンテンポ早くスペースキーを押そう。

ボールを力強くする

スペアだけでは200ピンオーバーにはならないので、ストライクを出しやすくしてみよう。とはいっても投げればストライクになるというのでは芸がない。ボールはコントロールできたほうがおもしろいので、ボールの力を強くすることにしよう。行160のいちばん後ろにある

Ｐ＝０

を

Ｐ＝１００

にするだけでいままでふつうだったボールがハイパワーボールになる。ハイパワーだとヘッドピンをかすめるだけでストライクが出せるし、ヘッドピンをはずしたときにも多くのピンが倒れる。この改造で200ピンオーバーは確実だ。

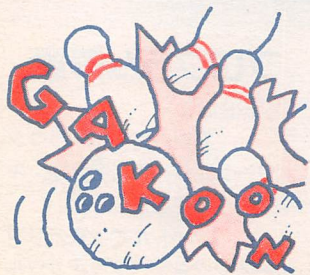
投げるとストライクになる

最後に、どうしてもパーフェクトゲームを見たい人にだけ有効な、勝手にパーフェクトゲームになってしまう改造法。

１５５　Ｇ＝１００

という行を追加するだけでOKだ。改造後はスペースキーを押さなくても、勝手にヘッドピンめがけて投げるようになるのだ。

当選者発表

●3月号ＦＦＢプレゼント当選者⑤／『ＭＳＸメガＲＯＭゲーム必勝本③』＝〈茨城県〉富田佳昌〈神奈川県〉土原英嗣〈大阪府〉山口進司／『ＭＳＸプログラムコレクション５０本②』＝〈栃木県〉渡辺正俊〈群馬県〉平中彰一〈埼玉県〉村田美千代〈東京都〉比嘉美由紀〈神奈川県〉小菅詩子・岡本祥知〈静岡県〉小杉尚孝〈愛知県〉太田晶紀〈京都府〉野々口功一〈長崎県〉入口将勝

ディレクション

DIRECTION

RAM16K
MSX MSX2
遊び方は43ページにあります

BY Chane

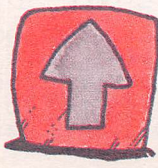
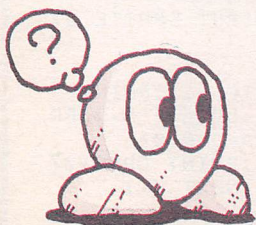
全部で44面もあるんですよ

ども、もとルパンIII世です。ちょうど1年ぶりですね。この『DIRECTION　ふたたび』は少なくとも前作よりは、楽しめると思います。なんてったってア〜イド〜ルじゃなくて全部で44面もあるんですよ。え？　なぜ44面かって、それはライオンですよ、ライオン。ライオンはししというでしょ、だから……。絶対、絶対に途中で面を作るのがいやになったわけではありません。キャラクタも『かわいさ』に重点をおいて作ったつもりです。音楽も、ほんの少し良くなったでしょ。あーそうそう、ブロックが移動しているとき、F1〜F5をすべて押すとなんと画面が光ってデカキャラになるんですよ(うそです)、そのうえ、あの『PURE STAR』ができるはずありません、ほんと一にできません。イラストは、わが大和中学校の象徴の生徒会長のTOLEDがアパルトヘイトをしすぎて国外追放された○川×彦のありのままをかいたものです。こいつがまた、バレー部の女子にモテモテなんですよ！

```
10 '-----SHOKI SETTEI-----
20 SCREEN 1,2:COLOR 15,1,1:KEY OFF:WIDTH
 32:DEFINT A-Z:DIM M$(44),L(44),A$(44)
30 DEF FNZ(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*32):VPOKE
 8194,225:VPOKE 8195,225:E(1)=1:E(3)=-1
40 DEF USR=&H90:R=1:FOR I=6 TO 12:VPOKE
BASE(6)+I,&H21:NEXT I
50 FOR I=0 TO 2:READ A$:FOR J=0 TO 31:VP
OKE 14336+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,
2)):NEXT J,I
60 FOR I=1 TO 27:A=ASC(MID$("`abcdefghij
klmnopqrsxyz{ ♠♥",I,1))*8:READ A$
70 FOR J=0 TO 7:VPOKE A+J,VAL("&H"+MID$(
A$,J*2+1,2)):NEXT J:READ A$:VPOKE BASE(6
)+INT(A/64),VAL("&H"+A$):NEXT I
80 FOR I=0 TO 6:READ A$,B$:C$(I)=A$+CHR$
(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+B$:NEXT I:A$="012
3456789ACDEFGILMNORSTUふたたび゛"
90 FOR I=1 TO 30:FOR J=0 TO 7:U=ASC(MID$
(A$,I,1))*8+J:V=VPEEK(U):VPOKE U,((V OR
(V/2) OR (V/4)) AND 247):NEXT J,I
100 '-----ROUND MAKING-----
110 FOR I=1 TO 44:READ M$(I),L(I),A$(I):
NEXT I
120 CLS:PRINT"♥♥♥♥♥♥♥♥┌──────────┐♥♥
♥♥♥♥♥♥──────┤DIRECTIONふたたび゛├──────"
130 FOR I=3 TO 22:LOCATE 1,I:PRINT STRIN
G$(20,"♠")" "STRING$(9,"♥"):NEXT I
140 RESTORE 970:FOR I=1 TO 3:READ A,A$:L
OCATE 22,A:PRINT A$;:NEXT I
150 I=3:J=1:X=1:Y=3:L=L(R):GOSUB 550
160 A$=MID$(M$(R),J,1):J=J+1:IF A$="R" T
HEN I=I+2:GOTO 160 ELSE IF A$="r" THEN K
=1:GOTO 190
170 LOCATE VAL("&H"+A$)*2+1,I:PRINTC$(VA
L("&H"+MID$(M$(R),J,1))):J=J+1:GOTO 160
180 '-----MAIN-----
190 A=USR(0):GOSUB 580:ON INTERVAL=735 G
OSUB 580:INTERVAL ON
200 K=K+1:PUT SPRITE 0,(X*8,Y*8-1),15,K
MOD 2:S=STICK(0) OR STICK(1)
210 IF STRIG(0) OR L=0 THEN 520 ELSE IF
INKEY$=CHR$(24) THEN GOSUB 600
220 FOR I=0 TO 25:NEXT I:XX=(S=7)-(S=3):
YY=(S=1)-(S=5):X=X+XX:Y=Y+YY
230 Z1=FNZ(X-(XX>0),Y-(YY>0)):Z2=FNZ(X-(
XX>0)-(XX=0),Y-(YY>0)-(YY=0))
240 IF Z1=128 AND Z1=Z2 THEN 200 ELSE IF
(X-XX)MOD 2=0 OR (Y-YY)MOD 2=0 OR Z1=32
THEN X=X-XX:Y=Y-YY:GOTO 200
250 '-----BLOCK-----
260 C=XX:D=YY:A=X+C:B=Y+D:E=INT((Z1-96)/
4):L=L-1:GOSUB 550
270 G=A:H=B:Z=E:F=4
280 A=A+C:B=B+D:Z1=FNZ(A-(C>0),B-(D>0))
290 IF Z1=128 THEN E=E+(E=3)*4-(E<4):LOC
ATE A+C*(F=4),B+D*(F=4):PRINT C$(5):GOTO
 350
300 LOCATE A-C,B-D:PRINT C$(5):IF Z1>111
 AND Z1<126 THEN A=A-C:B=B-D:GOTO 370
310 IF STRIG(0) THEN 520 ELSE IF Z1=32 T
HEN X=X-XX:Y=Y-YY:GOTO 200
320 F=INT((Z1-96)/4):A=A+C:B=B+D:C=E(F):
D=E(3-F):Z1=FNZ(A+C-(C>0),B+D-(D>0))
330 E=EXOR-2*(E<4):IF Z1>111 AND Z1<128
THEN A=G:B=H:E=Z:GOTO 370
340 A=A+C:B=B+D:IF Z1=128 THEN E=E+(E=3)
*4-(E<4):GOTO 280 ELSE 320
350 LOCATE A,B:PRINT C$(E):IF X=A AND Y=
B THEN 520 ELSE 270
360 '-----JUDGE-----
370 X=X-XX:Y=Y-YY:LOCATE A,B:PRINT C$(E)
:IF E=6 THEN J=0 ELSE 200
380 FOR I=-4 TO 4 STEP 2:Z1=FNZ(A+I,B):I
F I>-2 AND Z1<>120 THEN J=0:GOTO 400
390 IF Z1=120 THEN J=J+1:IF J=3 THEN 430
 ELSE NEXT I ELSE J=0:NEXT I
400 FOR I=-4 TO 4 STEP 2:Z1=FNZ(A,B+I):I
F I>-2 AND Z1<>120 THEN 200
410 IF Z1=120 THEN J=J+1:IF J=3 THEN 430
 ELSE NEXT I:GOTO 200 ELSE J=0:NEXT I
420 '-----CLEAR-----
430 INTERVAL OFF:A=USR(0):LOCATE 22,21:P
RINT "♥♥CLEAR♥♥":FOR I=0 TO 0:NEXT I
440 PLAY"S0M4000T24007DDE+DDCO6DFGDCDO7D
FGDCD"
450 FOR I=0 TO 4500:NEXT I:PUT SPRITE 0,
,0:R=R+1:IF R<45 THEN 130
460 '-----ALL CLEAR----
470 CLS:FOR I=1  TO 8:LOCATE 7,I:PRINT "
♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥";:NEXT I:LOCATE 8,2:PR
INT "CONGRATULATIONS":C=0:A=USR(0):
480 LOCATE0,0:FOR I=0 TO 7:PRINT CHR$(27
)+"L":BEEP:FOR J=0 TO 30*I:NEXT J,I
```

次ページへ続く

当選者発表
●3月号ソフトプレゼント当選者①／『ドラゴンクエストII』＝〈福島県〉佐藤賢一〈茨城県〉吉田和幸〈広島県〉山口健一〈愛媛県〉山本泰徳〈福岡県〉次木熱河／『パロディウス』＝〈宮城県〉佐々木俊和〈福島県〉菅野勝〈新潟県〉渡辺敏幸〈富山県〉高橋公樹〈大阪府〉河口匠／『ウルティマIV』＝〈北海道〉竹田修〈岩手県〉岩井真晴〈静岡県〉江間一裕〈兵庫県〉平良友秀〈鳥取県〉永田誠一⇒

```
490 PLAY "T50O6AO7EDO6BO7CO6AB.R8O7ECO6
BAO7CO6BA.R8AO7ABAGFE.R8O6AO7ABABO8CO7A.
R8O7GAGO8CO7BAG.R8GAGO8CO7BGO8C."
500 FOR I=0 TO 100+C:NEXT I:PUTSPRITE 0,
(115,112),15,C MOD 2:C=C+35:GOTO 500
510 '----MISS-----
520 INTERVAL OFF:A=USR(0):LOCATE 22,21:P
RINT "♥♥MISS♥♥♥":FOR I=0 TO 0:NEXT I
530 PLAY "T130S10M6000O6EFDFCCCT125O5GA
F.A..T130EEE":FOR I=-1 TO 0:I=PLAY(0):NE
XT I:PUT SPRITE 0,,0:GOTO 130
540 '-----PRINT-----
550 S$="000102030405060708091011121314151
6171819202122232425262728293031323334353
63738394041424344"
560 LOCATE 28,8:PRINTMID$(S$,R*2+1,2):LO
CATE 28,14:PRINTMID$(S$,L*2+1,2):RETURN
570 '-----PLAY-----
580 TIME=0:PLAY"S14M600T100O6DF2EDFGDE2E
+D2R64C4E2E-C2D":RETURN
590 '----ANSWER-----
600 PUT SPRITE 0,,0:FOR J=0 TO 2:FOR I=0
 TO 4 STEP 2:A$=MID$(A$(R),5,1)
610 A=VAL("&H"+MID$(A$(R),1,2)):B=VAL("&
h"+MID$(A$(R),4,2))
620 PUT SPRITE I,((A-(A$="X")*I)*8,(B-(A
$="Y")*I)*8-1),15,2:NEXT I:BEEP
630 FOR I=0 TO 100:NEXT I:BEEP:FOR I=0 T
O 5:PUT SPRITE I,,0:NEXT I,J:GOTO 580
640 '-----DATA-----
650 '-----SPRITE DATA-----
660 DATA 00030F1F19313731391F1F6F733C3C0
000C0F0F8980CCC0C90EEDF9FBF3E1C00
670 DATA 00030F1F19303330097 7FBF9FD7C380
000C0F0F8988CEC8C9CF8F8F6CE3C3C00
680 DATA 0718244C49838F87838346402018070
0C03008040482E2C28282D4240830C000
690 '-----CHR DATA-----
700 DATA 3F7FFCF8F0E0C0C0,80,F8FC7E3E1E0
E0606,80,E0F8F8F8FC7F3F00,80
710 DATA 0E3E3E3E7EFCF800,80,3F7FFEFCFCE
0C0C0,80,F8FC7E3E1E0E0606,80
720 DATA C0E0FCFCFE7F3F00,80,060E1E3E7EF
CF800,80,3F7FFCF8F8F8E0C0,80
730 DATA F8FC7E3E3E3E0E06,80,C0E0F0F8FC7
F3F00,80,060E1E3E7EFCF800,80
740 DATA 3F7FFCF8F0E0C0C0,80,F8FCFE7E7E0
E0606,80,C0E0F0F8FC7F3F00,80
750 DATA 060E7E7EFEFCF800,80,3F7FDFEFF0F
7F7F7,20,F8FCF6EE1EDEDEDE,20
760 DATA F7F7F0EFDF7F3F00,20,DEDE1EEEF6F
CF800,20,0718244C49838F87,B0
770 DATA C03008040482E2C2,B0,83834640201
80700,B0,8282D4240830C000,B0
780 DATA EFEFEF00FEFEFE00,6E,81422418182
44281,51,0000000000000000,51
790 DATA `a,bc,de,fg,hi,jk,lm,no,pq,rs,♠
♠,♠♠,xy,z{
800 '-----ROUND DATA-----
810 DATA RR2642RR3656R44r,1,070BX,RR2642
52RR3656RR44r,2,070BX,R24R4656R23R23RR26
r,3,0707X
820 DATA R344656R46R44R44R46R364650r,2,0
707X,R3656R26RRR3651r,3,0507X,R66R24R566
3R24RR66r,7,0707Y
830 DATA RRR2263R26R3664R46r,4,050BX,R24
54RR234656RR2634r,5,0709X,RRR34R56R3066R
3076R32r,4,090BY
840 DATA R46R143166R43RR46r,5,0905Y,R263
0415066R44R46R44R46R44r,8,0909Y,RR2152R3
656R46R2056r,2,0709X
850 DATA RR76R46R41R4076r,3,0B0BX,RRR46R
23R3066R46r,3,0909Y,RR42R2342R22R1646R36
r,5,050DX
860 DATA RR36R335176R4666r,5,0B09X,R4276
RR3176R3674r,5,0B09X,RR42RR2131465363RR2
64066r,4,070BX
870 DATA RR66R465273RR51667086r,3,0D09Y,
R3664R16RRRR1662R3474r,6,030FX
880 DATA R1273R14236174R13315671R134271R
1476R1073R1473R1276r,6,0909X,R344454R266
6R21R344454R64R2662R344454r,5,0507X
890 DATA RR2266R3156R42R3454R2664r,5,0B0
9Y,R24344256627 2R24R26R2436445466R24R24R
24R26r,5,0509X
900 DATA RR3441R2652R2454R2456R245376R34
4464r,6,070BY,RR24R163056R324162R3664R30
63R3464r,3,0B09Y
910 DATA RR42RR164174RR46R5476r,4,0D0DY,
RRR1246R33R66R36r,4,090DX,R1056RR30R76R3
1R46r,4,090BY
920 DATA RR4652RR36R3256R44r,4,070BX,R54
R52R84R3656R56R4184r,3,070BX,RR5162R3642
62R66R44R56r,4,090BX
930 DATA RR36R2673R1684RRR70R34r,4,0509X
,RR263351R26R3046RR21r,5,0509X,RR46R3454
R2163R264466r,3,070BX
940 DATA R4654R41R44R44R46RR344673R52r,4
,090DY,R36R04R1656RRR0424 3053r,8,0307Y,R
RR5162R365063R06R46r,4,010DX
950 DATA R4653RR36RR26314150r,3,0B07Y,14
RRR2636RR4464R10R344466r,7,0309X,RR54RR4
676R76RRR305682r,5,0B09Y
960 DATA R46RRR164476R43RRR2666r,6,070BY
,RR2666R3152R46R3053R2666r,6,050DX,R43RR
2256R72R46RR56r,6,0B0DY
970 DATA 7,♥ROUND,13,♥LEFT,19,"
"
980 '
----------------------------------------
---------- DIRECTIONふたたび ---------------
----------------------------------------
---------------- by Hiroaki Imanari ----
----------------------------------------
```

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……スマーフくんの座標⇨それぞれ×8、×8－1して表示

XX、YY……スマーフくんの座標増分

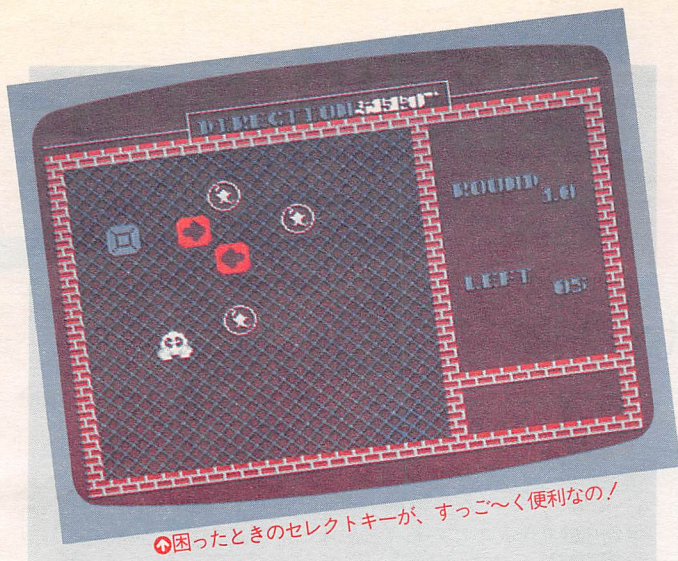
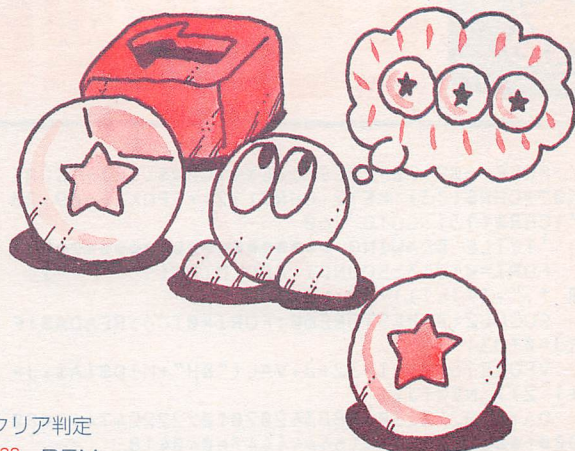
■テキスト座標

A……ブロックのX座標／USR関数呼び出し用／キャラクタパターン定義用

B……ブロックのY座標

C、D……ブロックの座標増分

G、H……ブロックの座標一時

当選者発表 ●3月号ソフトプレゼント当選者②／『THEプロ野球ペナントレース』=〈北海道〉江見文一〈群馬県〉重日順司〈新潟県〉立石良徳〈静岡県〉増田武茂〈佐賀県〉橋口和史／『プロフェッショナル麻雀悟空』=〈北海道〉斉藤英之〈神奈川県〉松林貴明〈静岡県〉田丸亮一〈島根県〉堀江佳史〈佐賀県〉西村一彦／『上海』=〈東京都〉斉藤裕一〈静岡県〉寺田雄亮〈愛知県〉栗田尚幸・伊藤正樹〈福井県〉松山忠重⇨

↑困ったときのセレクトキーが、すっご～く便利なの！

保存用

■その他の変数

A$、B$……データ読みこみ用
A$(n)……ヒントのデータ
C$(n)……キャラクタ(矢印、ブロック、星)表示用
E、F……キャラクタの種類
E(n)……キャラクタの移動処理用
FNZ(x, y)……移動先のキャラクタを調べる(ユーザー定義関数)
I、J……ループ用
K……スマーフくんのパターンを切り換えるフラグ
L、L(n)……LEFT数
M$……ゲーム画面データ
R……ラウンド数
S……スティック入力用
S$……ラウンド数・LEFT数表示用
U、V……太文字処理用
Z……ブロックの種類の一時保存用
Z1、Z2……ブロックの移動先判定用

プログラム解説

10　REM文
20　初期設定、配列変数定義
30　ユーザー定義関数定義
40　USR関数定義、キャラクタの色設定
50　スプライトパターン定義
60～70　キャラクタパターン定義
80　8×8ドットのキャラクタ4つを組み合わせて、16×16ドットのキャラクタとして登録する(矢印、ブロック、星など)
90　太文字処理
100　REM文
110　ゲーム画面データ・LEFT数・ヒントなどのデータ読みこみ
120～170　ゲーム画面作成
180　REM文
190　USR関数呼びだし、効果音発生サブルーチン呼びだし、一定間隔での割りこみ先指定およびその許可
200　スマーフくん表示、スティック入力
210　ミス判定(トリガー入力判定)、ヒントの表示をするかの判定(セレクトキーが押されているかの判定)
220　スマーフくん移動処理
230～240　スマーフくんの移動先判定処理
250　REM文
260～270　キャラクタの座標設定、ラウンド数・LEFT数の表示サブルーチン呼び出し
280　ブロックの移動先を調べる
290～350　ブロックの移動先判定およびその処理、ギブアップ判定およびスマーフくん移動先判定処理
360　REM文
370～410　クリア判定
420　REM文
430～450　クリア処理、オールクリア判定
460　REM
470～500　オールクリア処理
510　REM文
520～530　ミス処理
540　REM文
550～560　ラウンド数・LEFT数表示サブルーチン
570　REM文
580　効果音(BGM)発生サブルーチン
590　REM文
600～630　ヒントの表示
640～650　REM文
660～680　スプライトパターンデータ(行50で読みこみ)
690　REM文
700～790　キャラクタパターンとその色のデータ(それぞれ行60、行70で読みこみ)
800　REM文
810～960　ゲーム画面・LEFT数・ヒントなどのデータ(行110で読みこみ)
970　ゲーム画面に表示する文字のデータ(行140で読みこみ)
980　REM文

プログラム確認用データ

(使い方は45ページを見てください)

10> 63	20>102	30>186	40> 21
50>200	60> 49	70> 94	80> 27
90> 55	100> 54	110>169	120>174
130> 30	140>172	150> 3	160>135
170> 34	180> 88	190> 87	200> 98
210> 19	220> 2	230> 57	240>169
250> 26	260> 77	270>122	280> 46
290>189	300> 74	310> 23	320> 54
330>250	340> 57	350> 94	360> 10
370> 96	380> 13	390> 91	400>115
410> 14	420> 10	430>156	440>221
450>186	460> 70	470>211	480> 66
490>143	500>115	510>122	520> 64
530> 91	540> 2	550>152	560>136
570> 87	580> 93	590> 98	600> 65
610> 30	620>231	630> 22	640> 67
650>106	660>218	670>209	680>220
690> 58	700>136	710>134	720>128
730>251	740>254	750>247	760>254
770>138	780>251	790>136	800> 33
810>232	820>232	830>188	840>181
850>153	860>201	870>143	880>218
890>254	900>129	910>239	920>198
930>149	940>187	950>181	960>237
970>204	980>247		

たこの海岸物語 PART2（パート） 洞窟編（どうくつへん）

RAM32K
MSX MSX2
遊び方は44ページにあります

```
10 POKE-609,201:BEEP:KEY1,CHR$(12)+"SCRE
EN0"+CHR$(13):KEY2,CHR$(12)+"POKE-609,20
1"+CHR$(13):GOTO 760
20 'TITLE DRAWING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
30 FORI=0TO13:SOUNDI,ASC(MID$("       ?.
00 f.",I+1,1))-32:NEXT
40 GOSUB240:RESTORE60:FORI=0TO3:READA$:F
ORJ=0TO31
50 VPOKE16224+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*
2+1,2)):NEXTJ,I
60 DATA 024223040883420 20f0222224744808 0
0000fe0000fc4444fe444444fe040418
70 DATA 0141417F40007F40404F40405F408080
000404FC0400FE0000F88080FE808080
80 DATA 101050507D5290141831519210101010
008080FE52525292922222224284 0418
90 DATA 201000FC0078007801FC8484848484FC
00FC2020FC444444FE00FE82828282FE
100 A$="0E00000007000000464 1FC007FC0FE00
3F8006000C000C000CF000001D"
110 A$=A$+"E0000018000000180 1803C3903007
E3303017673FBFF7661F1FE2C"
120 FORI=0TO55:B$=RIGHT$("0000000"+BIN$(
VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2))),8)
130 FORJ=1TO8:IFMID$(B$,J,1)="1"THENVPOK
E6207+I*8+J,A
140 NEXTJ,I:VDP(1)=VDP(1)OR1:FORI=0TO3:F
ORJ=0TO56
150 PUTSPRITEI,(40+I*48,191-J),B,59+I:NE
XTJ,I
160 LOCATE9,22:PRINT"PART ";T$:A=0
170 A=(AMOD15)+1:VPOKE6915,A:VPOKE6919,A
:VPOKE6923,A:VPOKE6927,A
180 IFSTRIG(0)THENPLAY"V15T255L64O7CEG"E
LSE170
190 FORI=0TO31:VPOKE6912+I*4,209:NEXT
200 VDP(1)=VDP(1)XOR1:GOSUB240:FORI=0TO1
3
210 SOUNDI,ASC(MID$("          J/ 0 ` ",I+1
,1))-32:NEXT
220 'BACKGROUND DRAWING ●●●●●●●●●●●●●●●
230 GOTO 260
240 CLS:A=219:B=5:R=1:T$="2  ど゛うくつ へん":R
ETURN
250 'MAIN PROGRAM DAYO ●●●●●●●●●●●●●●●●
260 SOUND 7,56:FOR I=0 TO 767:VPOKE 6144
+I,216+(I+I¥32 AND 1):NEXT:LOCATE 25,3:P
RINT"STAGE"
270 'STAGE DRAWING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
280 LOCATE 29,4:PRINT USING"##";R:FOR I=
2 TO 21:LOCATE 2,I:PRINT SPC(22):NEXT
290 RESTORE 1360:FOR I=1 TO R:READ A$,B$
,X,Y,M:NEXT:XX=X:YY=Y:MM=M:I=1:V=439
300 C$=MID$(A$,I,1):A=VAL(MID$(A$,I+1,3)
):FOR J=1 TO A:LOCATE 2+V MOD 22,2+V¥22
310 IF C$="O" THEN PRINT CHR$(29)+C$(2):
V=V-2 ELSE PRINT CHR$(32-(C$>"A")*186+(C
$="C")*(2-(V+V¥22 AND 1))):V=V-1
```

By 米屋のチャチャチャ

ナイスですねぇ

おはようございます！　ただいま午前3時20分でございます。テープレコーダーからは、『ピンクのリボン』が流れております。そうです私は新田恵利ちゃんの大ファンでございます。最近は、ご無沙汰しておりましたが、これからもMSX・FANにも送りますのでよろしくお願いいたします。今日からは３月です。私は今カレンダーをめくりました。おっと、そこには花を持った恵利ちゃんが立っております。ナイスですねぇ……。私は何時まで起きているつもりだろうか。今日も学校があるってのに。それでは、おやすみなさい。提供はパソコンユーザーの夢と未来を創造するMSX・FAN。司会は私、米屋のチャチャチャでした。パチッ、ザザザピーピーキュインガガガシャーー。

```
320 NEXT:I=I+2-(A>9)-(A>99):IF V>=0 GOTO
 300 ELSE FOR I=4 TO 8:LOCATE ASC(MID$(B
$,I*2-7,1))-63,ASC(MID$(B$,I*2-6,1))-63:
PRINT C$(I):NEXT:U=USR3(0)
330 IF STRIG(1) AND N=4 THEN N=1:LOCATE
X,Y:E=214:GOTO 590
340 X=XX:Y=YY:M=MM:GOSUB 570:POKE &HC911
,32:POKE &HC912,202:POKE &HC8E7,1:POKE-6
09,195:N=4+USR4(0):GOSUB 700:GOTO 550
350 'TAKO MOVING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
360 IF STRIG(0) GOTO 330
370 A$=INKEY$:IFA$="S"ORA$="s"THENQ=USR5
(1):QX=X:QY=Y:QM=M:QN=N:LOCATE8,11:PRINT
"SAVE OK!":A$="L":FORI=0TO999:NEXT
380 IFQ=1AND(A$="L"ORA$="l")THENQ=USR6(1
):X=QX:Y=QY:M=QM:N=QN:GOSUB570:POKE&HC91
1,32:POKE&HC912,202:POKE&HC8E7,1:POKE-60
9,195:GOTO550
390 S=STICK(0):IF S+1 AND 1 THEN 550
400 IF S=3 THEN M=1 ELSE IF S=7 THEN M=0
410 A=FNA(X+X(S,1),Y+Y(S,1)):B=FNA(X+X(S
,2),Y+Y(S,2))
420 IF A=216 OR A=217 OR B=216 OR B=217
THEN 550
430 IF (A=32 OR A=218) AND (B=32 OR B=21
8) THEN GOSUB 530:GOTO 550
440 C=FNA(X+X(S,3),Y+Y(S,3)):D=FNA(X+X(S
,4),Y+Y(S,4)):E=FNA(X+X(S,5),Y+Y(S,5))
450 IF (A¥4=B¥4) AND (EAND3)=0 AND C=32
AND D=32 THEN GOSUB 530:LOCATE X+X(S,5),
Y+Y(S,5):GOTO 540
460 LOCATE X+X(S,5),Y+Y(S,5):IF (EAND3)=
0 AND E>32 AND C=208 AND D=209 GOTO 590
470 IF A=32 OR A=218 THEN A=0 ELSE IF B=
32 OR B=218 THEN B=0 ELSE 550
480 V=X+X(S,5)+(S=1 AND B=0)+(S=5 AND A=
0)-(S=1 AND A=0)-(S=5 AND B=0)
490 W=Y+Y(S,5)+(S=3 AND B=0)+(S=7 AND A=
0)-(S=3 AND A=0)-(S=7 AND B=0)
```


●3月号ソフトプレゼント当選者④／『ディープダンジョン』＝〈東京都〉三浦智晃・門口譲・植木亮〈愛媛県〉山本誠〈宮崎県〉三島義徳／『サイキックウォー』＝〈秋田県〉加藤寛之〈大阪府〉橘浩之・吉行太吾・堀内邦義〈福岡県〉渡辺真明／『D'』＝〈宮城県〉熊谷伸行〈滋賀県〉鈴木健之〈京都府〉西川裕徳〈愛媛県〉平岡史好〈山口県〉西川敏弘⇨

```
500 E=FNA(V,W):F=FNA(V+X(S,1),W+Y(S,1)):
G=FNA(V+X(S,2),W+Y(S,2))
510 IF F=32 AND G=32 THEN GOSUB 530:LOCA
TE V,W:PRINT C$(0):LOCATE V+X(S,0),W+Y(S
,0):GOTO 540
520 LOCATE V,W:IF F=208 AND G=209 GOTO 5
90 ELSE 550
530 LOCATE X,Y:PRINT C$(0):X=X+X(S,0):Y=
Y+Y(S,0):RETURN
540 PRINTC$(E¥4-43+(E=212)*8+(E=208)*5)
550 LOCATE X,Y:PRINT C$(9):GOSUB 570:U=U
SR2(0):GOTO 360
560 'TAKO PUTTING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
570 FOR I=0 TO 1:PUT SPRITE I,(X*8,Y*8-1
),8+I*7,I+M*2:NEXT:RETURN
580 'CONFECTIONERY IN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
590 PRINT C$(0):IF E=212 GOTO 550 ELSE N
=N-1:GOSUB 700:IF N THEN 550
600 'STAGE CLEAR ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
610 POKE-609,201:PLAY"S0M5000L4O5C8R8C8C
8EGAGO6CEO5G8R8G8G8O6EGO7C","S0T255O5L4C
O4B8G8G#GEDD-CO5CO4B8G8O5CO4B8O5D8E"
620 LOCATE 4,10:PRINT SPC(18):LOCATE 4,1
1:PRINT USING" STAGE ## CLEAR ! ";R;"!":
LOCATE 4,12:PRINT SPC(18):R=R+1
630 FOR I=0 TO 9999:NEXT:VPOKE 6912,209:
VPOKE 6916,209:IF R<9 GOTO 280
640 'ENDING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
650 FOR N=5 TO 6:GOSUB 700:NEXT:POKE &HC
8F0,8:POKE &HC911,0:POKE &HC912,&HEC:POK
E-609,195:FOR I=2 TO 22:LOCATE 2,I:PRINT
 SPC(22):NEXT
660 RESTORE 680:FOR I=3 TO 9:READ A$:FOR
 J=1 TO LEN(A$):LOCATE 6+J,I*2:PRINT CHR
$(ASC(MID$(A$,J,1))-1):NEXT J,I
670 FOR I=0 TO 9999:NEXT:FOR I=0 TO 1:I=
-STRIG(0):NEXT:POKE-609,201:POKE &HC8F0,
5:GOTO 30
680 DATA !さえすと!ちさひ,ウキち°うかえは,!!!!!!すわほな,!
!めきえはち°てち,Qbsu!3!な°えけてほ※,"  ",!!!!!かんる
690 'BAN CHAN TALK ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
700 RESTORE 740:FOR I=13 TO 21:LOCATE 25
,I:PRINT SPC(6):NEXT
710 LOCATE 29,20:PRINT C$(4):IF N THEN F
OR I=1 TO N*7:READ A$:NEXT
720 FOR I=13 TO 19:READ A$:LOCATE 25,I:P
RINT A$:FOR J=0 TO 5:SOUND 8,15:SOUND 0,
RND(1)*99+150:SOUND 8,0:NEXT J,I
730 FOR I=0 TO 5000:NEXT:FOR I=13 TO 21:
LOCATE 24+I MOD 2,I:PRINT"リルリルリルリ":NEXT:
RETURN
740 DATA たび゛たび゛,ワすまないな,,よし!,ワここを,とおして,ワワ
やろう。,ワやあ,,ワワワやあ,,と゛うも,,ワワと゛うも,むしゃむしゃ,,ワう
ん,,うまい!,,ワワうまい!,おっ!,,ワくれるのか,,これは,,ありか゛たい
,わしに,,ワワなにか,,たへ゛させて,,ワワおくれ!,よくそ゛,ワここまて゛,
ワワきたな。,,しろの,ワかき゛を,あけ゛よう!,ゆけ !,ワゆうかんな,たこよ
 !,,か゛んは゛る,のし゛ゃそ゛,
750 'FIRST SETTING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
760 CLEAR1000,&HC7E0:DEFINT A-Z:COLOR 15
,1,1:SCREEN 1,2,0:WIDTH 32:KEYOFF
770 DIM X(7,5),Y(7,5):POKE &HFDA0,&HE9:P
OKE &HFDA1,&HC8
780 DEFUSR=&HC800:DEFUSR1=&HC83E:DEFUSR2
=&HC871:DEFUSR3=&HC8CB:DEFUSR4=&HC8D8
790 DEFUSR5=&HC7E0:DEFUSR6=&HC7EF
800 DEFFNA(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*32)
810 LOCATE 6,10:PRINT "BEACH STORY OF TA
KO 2"
820 LOCATE 6,12:PRINT "PLEASE WAIT A MIN
UTE"
830 FOR I=0 TO 23:X(1+(I AND 3)*2,I¥4)=V
AL(MID$("454346535643485158414642",I+1,1
))-4:Y(1+(I AND 3)*2,I¥4)=VAL(MID$("3454
34653564148515842464",I+1,1))-4:NEXT
840 'MACHINE LANGUAGE SETTING ●●●●●●●●●●
850 RESTORE890:FORI=0TO11:S=0:READA$:FOR
J=0TO31:S=(S+VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)))
AND255:NEXT:READA:IFA=STHENNEXTELSEPRINT
"DATA ERROR in";I*10+890:BEEP:END
860 RESTORE 890:FOR I=0 TO 11:READ A$,A:
FOR J=0 TO 31
870 POKE &HC7E0+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,
J*2+1,2))
880 NEXT:IF I=4 THEN U=USR(0)+USR1(0):NE
XT ELSE NEXT
890 DATA F32100181100D0010003CD5900FBC9F
32100D0110018010003CD5C00FBC90000,249
900 DATA 21FF03CD4A00CB4D20010FCB5520020
F0F47CB3FB0CD4D002B7CB520E6110021,145
910 DATA 06E0C50108002135C8CD5C000E0809E
BC110EF18088191A1B131215141C92108,31
920 DATA 00CD5AC8211000CD5AC8212820CD5AC
8213020CD5AC8CD7E00C955AF6F5F0100,174
930 DATA 080BCD4A0023EBCD4D0023EB78B120F
1C921001B2BCD4A00570F0FFE30381CFE,214
940 DATA 3630180140009CD4A00FE20200923C
D4A00FE202B280E01C0FF097DA720D57C,61
950 DATA FE1820D0C901E0FF7A3CCD4D003C3C2
3CD4D00093DCD4D002B3D3DCD4D003E20,177
960 DATA 09CD4D0023CD4D002B18D0010003110
0CD210018CD5900C90100031100182100,203
970 DATA CDCD5C00C90101010121E5C83520153
6053E09CD9600A7280B3D5F3E09CD9300,253
980 DATA 3CCD930021E6C835C0360821E7C835C
02120CA7E4F3C2006235E2356EB4E0600,214
990 DATA E52160C909095E3E03CD93004B1D380
104235E3DCD930047B805F30010C3E04,224
1000 DATA CD9300593CCD93003E091E0FCD9300
3CCD9300E1237E32E7C8232211C9C90000,16
1010 'B.G.M. DATA SETTING ●●●●●●●●●●●●●●●
1020 A#=327:FOR I=0 TO 95:B#=17897725#/1
6/A#:A#=A#*1.0594642#:POKE &HC961+I*2,B#
 AND 255:POKE &HC960+I*2,B#¥256:NEXT
1030 FOR I=0 TO 3:READ A$:A=&HCA20-(I<3)
*I*96-(I=3)*480:FOR J=0 TO 47:POKE A+J*2
,VAL("&H"+MID$(A$,J*3+1,2)):POKE A+1+J*2
,VAL("&H"+MID$(A$,J*3+3,1)):NEXT J,I
1040 DATA 403419431451471481403418481471
4313E13C13E34094314514714813E34084814714
313E13C140341734134334234235135848147143
13E13C13E3407341341371342372391343
1050 DATA 372391347403417341341342342342
3513584814714313E13C13E34073413413723423
7239134934237239337937239232330834337239
337D3923923923913B53C23E24033E3414
1060 DATA 4023E23C23E33C340A3933C33E43E2
3E23C14094034134324033E34144023E23C23E33
C340A3933C33E83C23CAFF0CA
1070 DATA 3C53E13C53E13C23E13C23B1393391
3B13C13E53C13E53C13B33763713913B13C53E14
033C33934164114014114353C13C33C13B13C13E
3376373FF0CC:POKE &HCB1D,88
```

次ページへ続く

当選者発表

●3月号ソフトプレゼント当選者⑤／『ダイナマイトボール』=〈北海道〉横井雄一〈千葉県〉大谷学〈静岡県〉坂中恒利〈兵庫県〉冠朋宏〈香川県〉濱川敏史／『東京女子高生セーラー服入門』=〈北海道〉三宅康之〈千葉県〉松下高志〈山形県〉斉藤利光〈岐阜県〉小野裕幸〈徳島県〉堀勲／『勝手に成じゃん』=〈山形県〉今井正明〈千葉県〉小林秀二〈東京都〉中野文則〈高知県〉野本真司〈島根県〉升田孝司

日本音楽著作権協会（出）許諾第8762530-701号

```
1080 'CHARACTER SETTING ●●●●●●●●●●●●●●●●
1090 FOR I=0 TO 13:READ A$:FOR J=0 TO 31
1100 VPOKE 1536+I*32+J-(I>6)*7968,VAL("&
H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT J,I
1110 FOR I=0 TO 7:VPOKE 1760+I,0:NEXT
1120 FOR I=0 TO 9:READ A$,B$:C$(I)=A$+ST
RING$(2,29)+CHR$(31)+B$:NEXT
1130 FOR I=0 TO 3:READ A$:FOR J=0 TO 31:
VPOKE 14336+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+
1,2)):NEXT J,I
1140 U=USR1(0):GOTO 30
1150 DATA 0001030707031E7F7F3B11263F3F3F
1FC0E0E0E0E0C0D8FEFEBC104CFCFCFCF8
1160 DATA 00000F1F9F9F8FA08085C07F030103
1F0003068C99B52161E1C103FEC080C0F8
1170 DATA 0000000001030305 0E0F1F3F3F7C78
3070FCFE7E1CE0F8F87080C0800000000
1180 DATA 0000001F1F1FFF1F1F1F1F1F1F0000
00000000FE3F7F3F1F3FFF3F7FFE000000
1190 DATA 40607FCE31DBEAB1758EF57F21FF3F
782060E0308062E767C232E2CE3AF2E270
1200 DATA 071F3F7F7F8080C0E0F8FE7F7F3F1F
07E0F8FCFEFE83FFFFFF0107FEFEFCF8E0
1210 DATA 7F7F7F7F7F7F7F00FFFEFEFEFEFEFE
FF8A6003897028971 27EFBFFD7FFDF7E5A
1220 DATA 11918181616 1F1F1F1F1E1E1E181E1
E1F191918161F1F1F1F1E1F1F191F1E1
1230 DATA 1111F1F1F1F3F3F3F3F3F3F1E1E1E1
F111F1F1F1F1F3F3F3F3F3F3F1E1F1F1F1
1240 DATA 11111111919191 81B1B1B1A1A1A1A1
A131313121C191918161B1A1A111111111
1250 DATA 111111F1F1F1FFFBFBFAF1E1E11111
11111111918F8F8F8F8F8F8F6E61111111
1260 DATA B1B18181F1F1F1F1F1818181F18181
81B1B18181F1F1F1F1F181818181818181
1270 DATA 717171717157575757575751414141
4171F1F1F1F17F77777757575151414141
1280 DATA FC3C3C3C3C3C2CCCFF3F3F3F3F3F2F
CC86868686868686868 18F81818181818F
1290 DATA "  ","  ",ﾚﾚ,ﾚﾚ,ﾔﾖ,ﾕﾗ,ﾘﾙ,ﾙﾘ,ﾐﾒ
,ﾑﾓ,ﾀﾂ,ﾁﾃ,ﾄﾆ,ﾅﾇ,ﾈﾊ,ﾉﾋ,ﾌﾎ,ﾍﾏ,ﾜﾜ,ﾜﾜ
1300 'SPRITE DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1310 DATA 00071F0E040404040E1F0F3F3F0B1B
0000C0F078283C34347CF8F8F0F86C6000
1320 DATA 071820717B5A5A5A7120F08080F424
1BC0300884D4C2CACA820404080 6929C60
1330 DATA 00030F1E143C2C2C3E1F1F0F1F3606
0000E0F870202020202070F8F0FCFCD0D800
1340 DATA 030C10212B43535341202010604939
06E018048EDE5A5A5A8E040F01012F24D8
1350 'STAGE DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1360 DATA C1A1B5A1C6A1B5A1C2A1B6A2C2A2B6
A1C3A1B7A2B7A1C4A1B16A1C5A1B14A1C6A1B14A
1C7A1B12A1C6A2B14A2C3A1B18A1C1A1B20A1B44
A1B20A1C1A6B8A6C7A1B8A1C13A1B6A1C14A1B6A
1C15A1B4A1C16A1B4A1C17A1B2A1C9,KCCIFQPQS
I,12,12,0
1370 DATA A30O3A40O1A42O1A41O2A39O3A37O4
A35O5A33O6A31O1A10O1A29O1A12O1A3,USGCOCI
GMG,2,20,1
1380 DATA A22O1A2O1A2O1A2O1A2O1A2O1A2B2A
2B1A2B1A2B3A2B5A2B2A2B1A2B1A2B1A4B5A3B1A
2B1A5B1A4B5A6B1A4B4A2B5A6B1A4B1A5B5A2B1A
3B1A3B1A6B37C2B19C2B15C2B2C2B2C4B3C2B6C4
B2C3B1C1B1C1B1C2B7C2B3C2B2C6B7C3B3C2B1C5
B7C2B1C2B1C3B1C5B6C2B3C4B2C1B72,SFDCCOFM
NM,4,20,1
1390 DATA B60C2B19C4B10C2B5C5B9C4B4C4B7C
1B1C5B4C3B10C4B5C1B12C3B6C1B12C1B8C1B12C
1B8C1B12C1B8C1B12C1B5C4B12C1B2C7B12C10B1
2C7B15C4B79,LJCJFCMAJQ,2,2,1
1400 DATA C2B2C1B4C1B2C1B4C1B3C6B4C1B2C1
B3C1B5C1B4C1B59C1B5C3B12C3B2C2B6C3B7C7B4
C5B6C4A2C2B2C2A2C3B6C3A2C2B22A2C3B6C3A2C
2B2C2A2C3B6C3A2C2B2C2A2C3B6C7B2C7B3A2B1C
7B2C7B3A2B1C6B4C5B3A2B2C2B1C2B6C3B3A3B1C
3B14A3B2C4B10A2B1A2B2C6B9A2B4C9B11C5,NMC
EECEQKQ
1410 DATA 21,17,0,A9C3A4C2A2C2A66C2A3O1A
7C1A3O1A2C1A21C1A2C1A2C3O1A11C1A8C3A10C1
A3O1A7C2A3O1A3O1A22O1A2O1A10C1A7O1A1C1A2
7C1A8O1A1O1A5O1C3A11C1A8C1A7O1A2C3A4C1A2
C1A2C1A7C3A3O1A13C4A2C1A3O1A14O1A7O1A9O1
A14O1,UACAHAHMNE,22,20,0
1420 DATA C5B12C8B16C5B4A10B4C3B4A12B4C2
B3A3B1A6B1A3B3C1B3A4B1A6B1A4B6A2B12A2B5O
1B5A1B2A1B5O1B6C4B6C4B7C1A4C1B4C1A4C1B6A
6C1B2C1A6B5A5O1A1B2A1O1A5B4A2B14A2B10A2B
2A2B15A3B2A3B7C1B5A3B4A3B5C2B3A4B6A4B3C3
B3A2B8A2B3C5B16C8B12C5,UKGDODIFMF,2,12,1
1430 DATA B47C2B19C1B20C1B21C1B19C1B1C1B
2C1B15C2B1C1B2C1B14C3B1C1B2C1B25C1B2C1B1
7C1B3C2B16C1B3C2B16C1B2C2B4C1B2C1B10C2B1
C2B2C1B3C2B1C1B10C1B3C1B3C2B1C2B9C1B4C4B
2C3B16C1B16C1B3C3B20C1B24,UBCQGQKQOQ,2,1
2,1
```

➡リストを打ちこむまえの重要注意

このプログラムは一部マシン語を使用しています。とくに、行890～1000のデータに注意して打ちこみ、打ちこみおわったらいったんセーブして、そのあとにRUNするようにしてください。マシン語データに打ちこみミスがあると、「DATA　ERROR　in」のメッセージと該当する行番号が表示されるようになっています。さらに、プログラムを実行したあと中断し、引き続きMSXを使用するときは必ずF１キーとF２キーを押してからにしてください。

また、行680のDATA文中にある「▩」はキャラクタコード＆HFEの空白なので、そのままでは打ちこめません。リストを打ちこむまえに、KEY３，CHR＄（２５４）と打ちこんでリターンキーを押してください。F３キーで空白が打ちこめます。ただし、「▩」は特殊な空白を示すために編集部が識別用に入れた記号です。画面上には表示されません。

変数の意味

■スプライト座標

X……たこのX座標⇒×8して表示

Y……たこのY座標⇒×8−1して表示

XX、YY……たこの初期座標

QX、QY……たこの座標保存用（画面セーブ時に使用）

X(s, n)、Y(s, n)……たこが移動する場合の各キャラクタの動きを調べるために使用※1

■その他の変数

A、B……汎用（おもに指定された座標上にあるキャラクタコード）

A$、B$、C$……汎用（データ読みこみ、ゲーム画面表示などに使用）

A#、B#……PSGの音階設定

C、D、E、F、G、V、W……動きチェック用（指定された座標上にあるキャラクタコード）

C$(n)……キャラクタ表示用

FNA(x, y)……指定された

座標上のキャラクタを調べる（ユーザー定義関数）
I、J……ループ用
M……たこの向き
MM……たこのスタート時の向き
N……食べ物の残り数
Q、U……USR関数呼び出し用
QM……たこの向き保存用（画面セーブ時に使用）
QN……食べ物の残り数保存用（画面セーブ時に使用）
R……ステージ数
S……スティック入力用
T$……メッセージ表示用

プログラム解説

10　ファンクションキー設定
20　REM文
30〜210　タイトル画面表示
　30　効果音（波の音）
　40〜50　スプライトパターン定義（「海岸物語」のパターン）
　60〜90　スプライトパターンデータ（行40で読みこみ）
　100〜170　タイトル画面表示
　180　トリガー入力
　190　スプライト消去
　200　スプライトのサイズ設定（16×16ドット）
　210　PSG設定
220　REM文
230〜240　変数初期設定
250　REM文
260　ゲーム画面をブロックで埋める
270〜340　ゲーム画面表示
350　REM文
360〜550　画面セーブ、ロード処理、たこ移動処理、キャッラクタ移動表示処理
560　REM文
570　たこ表示
580　REM文
590　ばんちゃんに食べ物をあげたときの処理、ステージクリア判定
600　REM文
610〜630　ステージクリア処理
640　REM文
650〜680　エンディングデモ表示
690　REM文
700〜730　ばんちゃんのメッセージ表示
740　ばんちゃんのメッセージ用データ（行720で読みこみ）
750　REM文
760〜770　初期設定
780〜790　USR関数定義
800　ユーザー定義関数定義
810〜820　メッセージ表示
830　初期変数設定
840　REM文
850　マシン語データチェック
860〜880　マシン語書きこみ
890〜1000　マシン語データ（行860で読みこみ）
1010　REM文
1020〜1070　PSG設定
　1020　音階設定
　1030　曲設定
　1040〜1070　曲データ（行1030で読みこみ）
1080　REM文
1090〜1110　キャラクタパターン定義
1120　C$(n)にキャラクタを入れる
1130　スプライトパターン定義（「たこ」のパターン）
1140　行30へ飛ぶ
1150〜1280　キャラクタパターンデータ（行1090で読みこみ）
1290　キャラクタのデータ（行1120で読みこみ）
1300　REM文
1310〜1340　スプライトパターンデータ（行1130で読みこみ）
1350　REM文
1360〜1430　ステージデータ（行290で読みこみ）

※1　X(S, n)、Y(S, n)は、スティック入力されたときに、たこと周囲のキャラクタが動けるかどうかを判定するための座標増分が入っている。Sにはスティック入力された数値が入り、nに入る数値により以下の使われ方をする。n=1は、たこの座標増分、n=2〜5は、たこの周囲のキャラクタを調べるためのユーザー定義関数に入れる座標増分として使用される。

↑とにかく全面超難解パズルだ

プログラム解説

■マシン語プログラム

&HC7E0〜&HC7EE
画面セーブ（USR5）
&HC7EF〜&HC7FD
画面ロード（USR6）
&HC7E0〜&HC83D
文字を斜めにする、キャラクタの色設定（USR）
&HC83E　&HC870
多色刷り設定（USR1）
&HC871〜&HC8D7
キャラクタを落下させる（USR2）
&HC8CB〜&HC8D7
スタート画面セーブ（USR3）
&HC8D8〜&HC8E4
スタート画面ロード（USR4）
&HC8E9〜&HC95D
BGM演奏（60分の1秒ごとにタイマ割りこみして呼ばれる）
&HCD00〜&HCFFF
スタート画面の保存用
&HD000〜&HD2FF
画面保存用

「PART1海岸編」をお持ちの方へ

このプログラムの行20〜210は「PART1海岸編」とまったく同じになっています。「PART1海岸編」をお持ちのかたは、その部分を流用してください。

プログラム確認用データ

（使い方は45ページを見てください）

```
  10> 67    20>214    30>230    40> 40
  50> 87    60>250    70>211    80>219
  90>172   100>240   110>105   120> 56
 130>122   140>188   150> 63   160>165
 170>246   180>160   190> 18   200>152
 210> 94   220>152   230>162   240> 11
 250> 63   260>231   270> 87   280> 82
 290>  5   300>205   310> 49   320> 80
 330>184   340>130   350> 86   360> 43
 370>171   380> 59   390>196   400>148
 410> 57   420>172   430>141   440> 31
 450>235   460>162   470> 41   480> 32
 490> 33   500> 24   510> 75   520>200
 530>156   540>134   550> 41   560>130
 570>107   580>129   590> 25   600> 78
 610> 74   620>245   630>242   640>249
 650>127   660>147   670>244   680> 62
 690> 40   700>217   710> 11   720> 80
 730>146   740> 99   750> 95   760>221
 770>171   780> 61   790> 52   800>116
 810>105   820> 33   830>108   840>247
 850>115   860> 89   870>215   880>131
 890>205   900>188   910>248   920>187
 930>185   940>240   950>182   960>202
 970>183   980>186   990>180  1000>240
1010>214  1020> 73  1030>226  1040>218
1050>160  1060>226  1070>244  1080>217
1090>211  1100>157  1110>206  1120> 98
1130>207  1140>230  1150>214  1160>166
1170>172  1180>164  1190>220  1200>210
1210>169  1220>222  1230>211  1240>168
1250>161  1260>218  1270>212  1280>161
1290>136  1300>207  1310>171  1320>220
1330>175  1340>211  1350>  7  1360>238
1370>223  1380>137  1390>200  1400>142
1410>172  1420>206  1430>249
```

1. 花

あー、あたるを幸いなぎたおしつつあるこの連載、ついに誰もが知っていながらなかなか手の出ない唱歌(ショーカ)の世界に突入することになった。唱歌集(1)とあるのは、好評だったら季節ネタにして(2)、(3)と続けようかな……という下心のあらわれです。

小学校の音楽の時間に習ったような気がするんだけど、正確には覚えてないからなあと思って、いろいろ資料を調べていたらこれがおもしろい。ちょっと唱歌の歴史をひもといてみる。

唱歌は明治5年の8月に学制が頒布され、「楽器に合わせて歌曲を正しく歌い、徳性の涵養情操の陶冶を目的とする教科目」と「その教科において用いられる歌曲」の両方の意味がある。明治12年に文部省音楽取調掛(東京音楽学校の前身)が設置され、アメリカの音楽教育家メーソンを招いて唱歌集の編集・伝習生の教育がなされた。メーソンはアメリカの学校で行われているスコットランドやアイルランドの民謡から有名なものを選び、これに日本の文学者が歌詞を付けた。『蛍の光』や『あおげば尊し』はもとがスコットランド民謡だし、『蝶々』はスペイン民謡。音楽取調掛の理想は「東西二洋の音楽を折衷して新曲を作ること」と、「将来国楽を興すべき人物を養成すること」にあり、その後『君が代』制定、軍歌の流行、言文一致唱歌の流行、文部省唱歌の出現、童謡の流行(大正初期)などなどの歴史が展開されてゆく。

えーと、唱歌についてはちょっとおいて『花』の解説に移りましょう。作詞の武島羽衣は文学博士で新詩壇の開拓者。作曲の滝廉太郎は『鳩ぽっぽ』、『お正月』、『荒城の月』などで有名。唱歌には珍しく、2部合唱になっている。発表は明治33年。春のうららの……あたりは誰でも口ずさめるけれど、2番や3番を全部覚えてる人はいないだろうなあ。七五調の美文がなんともアナクロでよろしい。このころは隅田川の堤沿いに桜が咲きほこっていたのだが、今はコンクリートばっか。夏の花火大会は盛り上がりますが、東京にはもっと自然がほしいなあ。

プログラムとしては、先月号のバッハの応用で、行10で初期設定、行20～130がデータで、行140～170で実際に演奏。エンベロープの周期を変えたり、ボリューム設定をしたりして、曲中で少しずつ演奏に変化をつけている。

花

作曲 滝廉太郎
作詞 武島羽衣

春のうららの隅田川、
のぼりくだりの船人が
櫂のしづくも花と散る、
ながめを何にたとふべき。

見ずやあけぼの露浴びて、
われにもの言ふ桜木を、
見ずや夕ぐれ手をのべて、
われさしまねく青柳を。

錦おりなす長堤に
くるればのぼるおぼろ月。
げに一刻も千金の
ながめを何にたとふべき。

```
10 SOUND 7,56 :PLAY "T120S3M1200","T120S
3","T120S3"
20 A1$="O5L8GR4GO6CR4CDCO5BAGR4.EGO6CDER
8GR8DR4.R2"
30 A2$="O5GR4GO6CR4CDCO5BAGR4.O6DR4DDR8E
R8CR4.R2"
40 A3$="O6GR4GGR4EFR4FFR4DER4.O5AR8O6DR8
O5GR4.R2"
50 A4$="O5GR4GO6CR4CDEFGAR4.GR4GDR8ER8CR
4.R2"
60 B1$="O4L8GR4GER4EFAGFER4.ER8EGO5CR8CR
8O4BR4.R2"
70 B2$="O4GR4GER4EFAGFER4.DR4BBAGFER4.R2
"
80 B3$="O5CR4DER4CDR4CO4BR4BAR4.GR8F+R8G
R4.R2"
90 B4$="O4GR4GER8ER8FAGFER4.DR8GR8GR8ABO
5CR4.R2"
100 C1$="O2L8CGEGCGEGDGFGCGEGCGEGCGEGDGF
GEGDG"
110 C2$="O2CGEGCGEGDGFGCGEGDGFGDGFGCGEGC
GO3CE"
120 C3$="O3CCCCCCCCO2BBBBBBBBAAAAF+F+F+F
+GGGGGFED"
130 C4$="O2CGEGCGEGFAFAF+AF+ADGFGEGDGCGE
GO3C"
140 PLAY A1$,B1$,C1$
150 PLAY "M3600"+A2$,B2$,C2$
160 PLAY "V12"+A3$,B3$,C3$
170 PLAY A4$,B4$,"V12"+C4$
```

2. 浜辺の歌

【歌詞の解釈(案)】早朝(「あした」は明日ではなく、朝のこと)、浜辺を散歩すると風の音や雲のようすにむかしのことを思い出してしまうことだなあ。夕暮れに浜辺を徘徊すると、昔の恋人を思い出しちゃうわ。寄せかえす波や、月や星を見てもね。あの人は今どうしているのかしら(なんていう意味なのかどうかは定かでない)。

というような、どちらかといえば大人の歌だ。古いといっても大正7年の歌なので、いま読んでもそれほど違和感がない。

大正期には、デモクラシーの運動や、ドイツに起こった芸術教育思潮が日本に紹介されたりして、童話童謡雑誌『赤い鳥』が発刊された。

文部省唱歌への反動から、高級な詩的音楽的童謡と、低俗な流行歌ふうの童謡が生まれた。いまに残るものをいくつかあげると『雨』(雨がふります、雨がふる)、『黄金虫』(黄金虫は金持ちだ)、『雀の学校』(ちいちいぱっぱ、ちいぱっぱ)、『夕焼小焼』(夕焼小焼で日が暮れて)、『靴が鳴る』(お手々つないで野道を行けば)などなど。この時期、文部省唱歌にもメロディの美しいものが多く唱歌というスタイルが定着したことを感じさせます。

浜辺の歌

作曲　成田為三
作詞　林古渓

一
あした浜辺を　さまよえば、
昔のことぞ　しのばるる。
風の音よ、雲のさまよ、
よする波も　かいの色も。

二
ゆうべ浜辺を　もとおれば、
昔の人ぞ、忍ばるる。
寄する波よ、かえす波よ。
月の色も、星のかげも。

プログラムのほうは、PSGノイズを潮騒に見立てて、海の情緒を盛りあげている。まず、A1$～A4$がメロディ、C1$～C4$がノイズ。曲のテンポとエンベロープの変化スピードをほどよいところに設定するのがポイント。B1$～B4$はメロディの一部を長く残してエコーのようにしている。

```
10 SOUND 7,28:PLAY"V9","S14M9000","S14"
20 A1$="T60L1605G8G406CDE4DCD405A806C405
BAG406C8E4DCD2R105G8"
30 A2$="05G406CDE4DCD405A806C405BAG406E8
05G406D8C2R8G8"
40 A3$="06G4D8G4E-8G4.E4A8A4F8C4D8G2R805
G8"
50 A4$="05G406CDE4DCD405A806C405BAG406E8
05G406D8C2R4"
60 B1$="T6005L2G.06D.05G.06D."
70 B2$="05G.06D.05G.06C."
80 B3$="06G.G.A.G."
90 B4$="05G.06D.05G.06C.R2.07E.R2.R2.E."
100 C1$="T60L2C.C.C.C.C."
110 C2$="T60L2C.C.C.C."
120 C3$="L2C.C.C.C."
130 C4$="L2C.C.C.C.C.C.C.C.C.C.C.C."
140 PLAY "","","T60M9000"+C3$
150 PLAY A1$,"M9000"+B1$,C1$
160 PLAY A2$,B2$,C2$
170 PLAY A3$,"M8600"+B3$,C3$
180 PLAY A4$,"M10000"+B4$,C4$
```

3. 茶摘(ちゃつみ)

ちょっと早いけど、テンポのいい曲なので取り上げてみた。文部省唱歌は、文部省編集の唱歌集、またはその唱歌集に収録されている唱歌という意味。この編集は明治末期に始まったのだが、東京高等師範学校と学習院の派閥が進めていた言文一致唱歌に対抗して「気品の高い唱歌」を作ろうとしたという派閥抗争的な面と、国民思想を統一するという面があった。曲目を見ると『牛若丸』、『桃太郎』といった物語の主人公や『出征兵士』、『橘中佐』、『日本海海戦』といった軍国主義的な曲が目につく。もちろん、いろんな歌があって『電車ごっこ』(運転手は君だ)とか『花火』(どんとなったはなびがきれいだな)といった名曲もある。

終戦後は民間の検定唱歌教科書が文部省唱歌にとってかわり、現在に至っている。

プログラム解説。A1$～A3$はメロディ。B1$～B3$はトーンとノイズを両方オンにしてベース+ドラムの役割。ときどき、エンベロープの周期を変えている。C1$～C4$はバッキングなのだが、曲想がゆかいなので、お笑いのパターンになってしまった。※参考文献『日本唱歌集』(岩波文庫)

```
10 SOUND 7,40:SOUND 6,20
20 A1$="T18004V12L8R4DR8GR8AR8BR4BBR8BR8
05DR4DDR804BR8AR8GR8AR4."
30 A2$="R404BR8BR805DR804BR4BAR8GR8BR4BA
R8GR8ER8ER8DR4."
40 A3$="R405DR8DR804BR8AR4AGR8E-R8DR8GR8
AR4BGR4.L203V15C+"
50 B1$="T180M100002L8GR4GDR4DGR4M6000GDD
EF+M1000GR4GDR8DGAR4AM3000DDEF+"
60 B2$="02M1000GR4GDR4DGR4GM7000DDEF+M80
0GR4GER8ER8AR8AR8M3000DDEF+"
70 B3$="02M1000GGR8GFFR8FEER8EE-E-R8E-DD
R8DER8F+R8GR4.L5M9000C+."
80 C1$="T180L806R2GR8ER8DDR8EGR8ER8DDR8E
AR8ER8DDR8EDEDE"
90 C2$="06DDR8EGR8ER8DDR8EGR8ER8DDR8EAR8
ER8F+R8F+GG+G+G+G+"
100 C3$="T180L806DDR8EGR8ER8DDR8EGR8ER8D
DR8EAR8ER8DDR8EDEDE"
110 C4$="03GB04DGFB05DFEC04GEE-G05CE-V12
L16DEF+GAB06CEF+GAB-B07CDEL8GR4.L2C"
120 PLAY "S1M1000","S1","S1"
130 PLAY A1$,B1$,C1$
140 PLAY A2$,B2$,C2$
150 PLAY A1$,B1$,C3$
160 PLAY A3$,B3$,C4$
```

※このコーナーでは、読売の皆様がBASICで作った音を募集しています。ハガキにSOUND文やPLAY文を書いて送ってください。長いものはテープ、ディスクに入れて送ってください。また、タイトルもイメージにあわせて必ずつけること。それから、「こんなことをしてほしい」という、このコーナーへのリクエスト企画も募集中です。送り先は、MSX・FAN編集部「サウンド係」まで

現代MSXの基礎知識をつめこんだ、ファンダムハウス。読者のリクエストにも応じます。

スティック入力

プログラムでよく使われる有名な入力関数の1つ、

STICK(n)

で受けつける入力のことをファンダムでは「スティック入力」という。

nの部分に入る数値を「ジョイスティック番号」というのだが、じつは、n＝0のときは、カーソルキーの入力を受けつける仕組みなので、この名前はちょっとどうかと思う。まあ、それはさておき、たいていは、

S=STICK(Ø)

の形で、カーソルキーの押されている方向を調べていることが多い。この形はファンダムのプログラムでものすごくよく見かけると思う。

さて、n＝1のときは、ポート1に接続されたジョイスティック、n＝2のときは、ポート2に接続されたジョイスティックの方向を調べる仕組みになっている。だから、ジョイスティック番号という名前がついているわけだ。

n＝0……カーソルキー
n＝1……ジョイスティック1
n＝2……ジョイスティック2

よく、「ジョイスティックでコントロールするにはどうしたらいいんですかあ」という質問がくるけれど、もちろん、それはかんたんにできる。そのプログラムの「STICK(0)」の部分を全部「STICK(1)」に書き換えればいい。

ジョイスティック番号がどれであっても、押されている方向によって、この関数の値は次のように変わる。

0＝押されていない
1＝上　2＝右上　3＝右
4＝右下　5＝下　6＝左下
7＝左　8＝左上

このスティック入力関数を利用して、キャラクタを動かすわけだ。つまり、関数の値が3ならX座標を増やすとか、7ならX座標を減らすとか。

その具体的な方法については次号のこのページの「関係演算」という一見難しい名前の項目で紹介する。というわけで、次の項目に移る。

トリガー入力

このことばも、前項「スティック入力」と同様、むちゃくちゃよく使われる有名関数、

STRIG(n)

で受けつける入力のこと。やはり、nに入る数値のことをジョイスティック番号といい、

n＝0……スペースキー
n＝1……ジョイスティック1のトリガー1(Aボタン)
n＝2……ジョイスティック2のトリガー1(Aボタン)
n＝3……ジョイスティック1のトリガー2(Bボタン)
n＝4……ジョイスティック2のトリガー2(Bボタン)

というふうになっている。

この関数は、スペースキーやトリガー1が押されているか、いないかを調べるためのもので、

押されていない…… 0
押されている……－1

という値になる。押されているときに「－1」になるところがちょっと変な気がするかもしれないが、まあ、そういうことだから、しかたがない。

リプレイ処理のところでよく見かける

```
FOR I=ØTO1:I=-STRIG(Ø):NEXT
```

というルーチンで、この関数に「－」が付いているのは、「－1」をプラスの「1」にするためだったわけだ。つまり、このルーチンは、スペースキーが押されていないあいだはIがつねに0なので、ループを回りつづけ、押されたとたんIが1になり、やっとループが終わるという仕組み。スペースキーでリプレイになるプログラムでは、たいてい、この形で処理しているので、探してみよう。

アルゴリズム

むかし、中国の宋の時代にアルゴというイタリア人がやってきた。アルゴはパズルが好きで宋の人々にいろんなパズルを出題しては困らせていた。その噂を聞きつけた宋の王が城にアルゴを呼んで、国民が困っているというパズルを王みずから解いてみせようと考えた。呼ばれたアルゴはさっそくパズルを出したが、王はどうしても答えがわからない。考えているうちに腹の立ってきた王は、ものすごい形相でアルゴに答えをたずねた。アルゴは、危険を感じ、王の機嫌をとるために楽しそうなリズムに乗せて、そのパズルの解法手順を説明したという。この故事から、問題の解法手順のことを「アリゴリズム」というようになった。

もちろん、デタラメである。

ほんとうは、どうもアラビア数字と関係のあることばが語源になっているらしい。ふつうは「算法」(算数的問題の解き方)とか「手順」などと訳される。英語のつづりはalgorithm。

コンピュータでは、あることをコンピュータにさせるためにはどのようにプログラムを組めばいいか、その組み方の手順のことをアルゴリズムという。

たとえば、「迷路を作るアルゴリズム」といえば、迷路をプログラムで組むために考えた手順のことになる。

うまく動かないプログラムはアルゴリズムが悪いとか、プログラムを組むにはまずアルゴリズムを考えよう、などと使う。友だちと議論していて、負けそうになったら「キミのアルゴリズムはまちがっている」といってケムに巻こう。

※『ファンダムハウス』では、みなさまのリクエストを募集しています。プログラムからハードまでMSXに関して疑問に思っていることがあればハガキでリクエストしてください。あて先は、MSX・FAN編集部「ファンダムハウス」係です

MSXのシミュレーションゲームの情報を手広く受け付けています!

FAN STRATEGY

私的歴史小説

『葦名盛氏奮戦記』(あしなもりうじ)

第2回☞72ページ

『軍人将棋』と『信長の野望《全・国・版》』のMSX2専用4メガROM版の攻略法と連載小説の3本立て。軍人将棋はゲーム十字軍にある「MSY」を見たい人におすすめです。

情報募集

■募集内容/キミの編み出した戦略や戦術、ちょっと風変わりなプレイ法など、MSX/MSX2版のシミュレーションゲーム(三国志、信長の野望《全・国・版》、大戦略など)の情報を大募集!

■応募方法/市販のレポート用紙などに自由に表現してください。ただし、編集部で実験できるように、データは詳しく正確に!

■送り先/〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN FAN STRATEGY係まで。ゲーム名も明記してください!

軍人将棋

ほとんど無敵になる駒の配置と戦略

by 林崇生くん(千葉県)

林流駒配置の仕方

まず、自分の駒を下の写真のようにならべます。このときに大切なのは青いワクの駒です。かならず写真どおりに置くこと。ほかの駒の配置は多少変えても大丈夫だと思います。

この作戦は、敵の駒を自分側に誘いこんでたたくのが目的なので、自分の駒はあまり移動させないのがコツです(下の連続写真参照)。

この配置なら、左の地雷を取られないかぎりほとんど無敵。あとは自分の腕しだいです。これでも負けるようならよほどヘタなのだと思います。

ねずみ取り戦法

林クンから送られてきた自信満々の情報を編集部で実験した結果、ちょっと時間がかかるけれども、たしかに負けない。

彼の考えた配置は、地雷、大将、中将といった最強クラスの駒をうまく配置して敵の駒の侵入を防ぎ、地雷に敵を誘いこむように考えられているのだ。中将が敵の大将に取られたときのために、中将のすぐ右にスパイが置かれているなど、こころにくい配慮もある。

しかし、林クンも指摘しているように、序盤戦で左翼の地雷を取られると苦戦をしいられる。

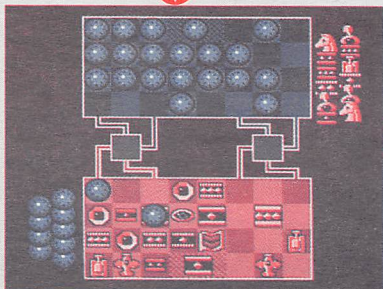
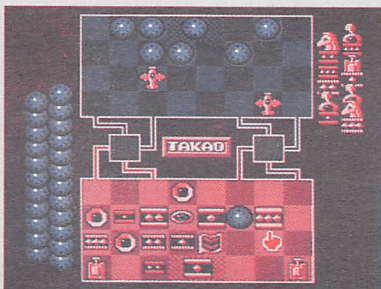
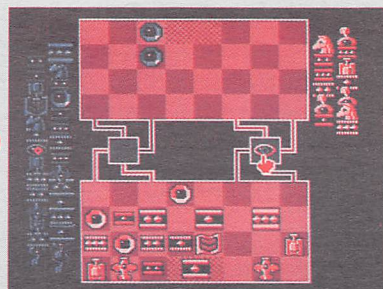
そこで、彼の戦略意図をそのままいかしたうえに、飛行機やタンクなどの機動力を使って敵戦力の早期消耗をねらってみたのが右の写真の配置だ。改良版ねずみ取りといった感じ。

改良版ねずみ取り

改良版では大将を本営に置く。地雷と軍旗を「ねずみ取り」にしておき、中将と少将を自陣の防衛にあてる。一方、飛行機とタンクの機動力で敵戦力の消耗をはかる。これは敵の将官や地雷の位置を探る意味もある。

この配置と戦略を守りさえすれば、あとは敵の駒を冷静に推理することで、連戦連勝があたりまえになる。といい切ってしまおう。

↑編集部で考えた配置。軍旗は後ろの駒と同じ威力を持つから大将の前に置いて守りのかなめとする

←林クンの考え出した配置での戦いを再現。地雷と中将で左の突入路を完全に固めているのがわかる。一方右側は大将が一手に敵の侵入を食い止めている。大将は移動できる駒のなかでは最強。敵スパイにだけ注意!

↑中盤に入ったあたり。敵がつぎつぎと「ねずみ取り」にかかり始めた。中将をねらったのは敵の少佐。このあと盤面から消え去った

↑後半に入ったら温存しておいた飛行機を投入し、敵の駒をけちらしていく。右下では侵入してきた敵を大将が待ち受けているのだ!

↑勝利時の状況。最後に残った敵の駒が大将なのは明らかだ。スパイを送って最後のとどめを刺した

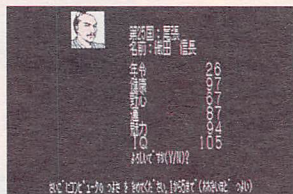
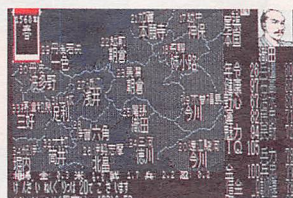
ごめんなさい　4月号の大戦略マップ募集の報告の入賞作品紹介に一部誤りがありました。31ページに平海晴一さんの作品として掲載されているマップ「Kinki Wars」は、正しくは磯部政考さん(大阪府)の作品「Kinki Battle」でした。両作品とも最終選考まで残る秀作で、同じ近畿地区をモチーフしていたため、マップと作者の手紙が入れ違いになってしまった結果です。どうもすみませんでした。

信長の野望《全・国・版》

MSX2専用4メガROM版で天下統一するための序盤定石
（レベル1編） by 竹中重治（東京都）

最初の1年は内政

MSX2専用4メガROM版は、レベル1に関してはMSXの2メガROM版よりも少しむずかしくなっているようで、MSX版での戦法がそのままでは通用しにくいようです。しかし、敵の思考部分は同じようで、昨年の12月号に載っていた戦法はほぼそのまま使えるようなので報告します。

まず、最初の春に年貢率を50%にし、夏にほとんどの米を民に施します。これだけの内政で秋に増える金と米の量が、大幅に増えるはずです。

初期設定はこのくらい。とくにIQと魅力が重要だ

春に年貢率を50%に改定。夏に民に米を施してひたすら秋を待つ

総大将めがけ特攻

秋になって金と米が増えたら部隊編成を変えます。第1部隊を100%、残りはすべて0%にします。冬になるのを待ち婚姻命令で自国のまわりに大名自身がいる国がないか探します。

経験上、ほぼ間違いなく第26国の伊勢志摩に北畠がいます。ここは兵力が小さいはずなので、念のため「様子を見る」で調べてから、敵と同数の兵力を信長自身がひきいて戦争します。できるだけ敵の部隊に触れないようにして城までたどり着けば北畠は戦わずして逃げます。これで2か国を持てるはずです。

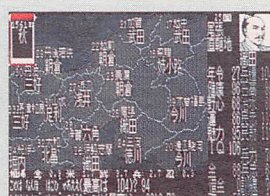
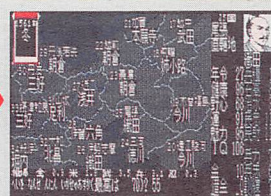
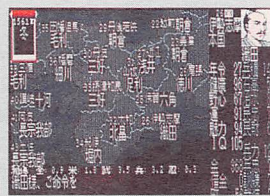
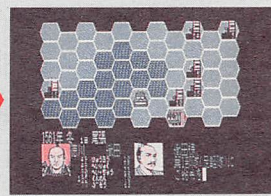
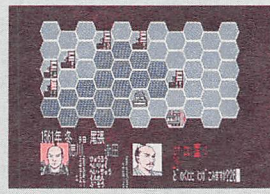
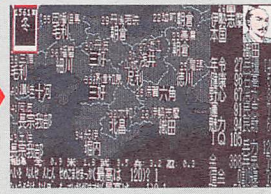
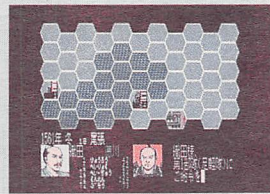
婚姻命令で大名のいる本国の位置を確認

敵と同じ兵力で出陣する。戦争だ

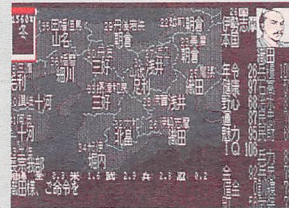
伊勢志摩に北畠がいた。兵力は46と貧弱だ。いまが攻めどきなのだ！

城に近く、敵部隊からできるだけ離れたところに布陣するのがコツ

兵糧攻めで兵力増強

2か国を持ったら1国をオトリにして兵糧攻めで敵の兵力を奪い取ります。伊勢志摩を本国としたので、尾張から金と米、そして兵を送ります。すると徳川などが尾張に攻めてきます。そうしたら第1部隊を城には置かず、左端のほうに置き、敵と接触するまで逃げて降参します。伊勢志摩の番になったら兵力1で尾張に攻めこみ、左端に部隊を置いて何もしないでいると、敵は兵糧を切らすのでこちらの勝ちになり、攻めてきた兵が自分のものになります。これをくり返せば兵力を増やせます。

季節が変わったらまず尾張から米と金を伊勢志摩に送る

そして残った米よりも多い兵を残して兵を移動させる

伊勢志摩では部隊編成を変えたり施しをしたりしておく

尾張に徳川が攻めてきた。城でなく左端に布陣する

敵と接触するまでは何もせず接触したとたんに降参する

尾張は徳川の国になった。伊勢志摩の番がくるのを待つ

尾張に兵力1で攻めこむ。敵の兵糧が切れるのを待つ

米を少し使っただけで攻めてきた兵と金が手に入った！

敵の第1部隊と接触。2倍以上の兵力に驚き、北畠は戦わずに逃げる

ほとんど無傷で2か国の領主となった。伊勢志摩では商人に米を売る

信長の野望《全・国・版》

～葦名盛氏奮戦記　その2～　by倉剛進

岩代と磐城の2か国を実効的に支配し、磐城における兵糧攻めが始まる。葦名盛氏の天下への夢はふくらむ。私的歴史小説の第2回。

前回のあらすじ

第9国岩代の葦名盛氏はこれといって特長のない弱小大名である。しかし、盛氏は秘伝①オトリ戦法や奇想天外な部隊編成を行うことにより着実に国力を上げてきた。

1561年夏には磐城を攻め取り2か国の領主となる。しかし同年夏、故郷である岩代を北条氏政に攻め取られる。家老の悔しがるとこしきりであったが、岩代を取らせることすら盛氏の計略であった。

5．裸攻め戦法

1563年春、盛氏は家老の反対を押し切り、みずから岩代の北条攻めに出た。驚くべきことに北条方は以前盛氏が行った㋑(下図参照)の部隊編成であった。葦名方は兵力をほとんど持たない敵第1部隊へと突進した。敵の第3部隊と2日間ほど交戦したが、13日目には敵大将の首を取った。

この戦における味方の損害は2万5000、そして敵の損害は1万1000にすぎなかった。両軍合わせて3万6000の損害があったにもかかわらず、敵の第2部隊4万2000をそっくり捕虜にしたため、兵力は5万3000に増加した。

「北条方はわれら葦名の部隊編成をそっくりまねしておった」。

家来どもは北条方の部隊編成に驚いたようだ。

「部隊編成は大名ごとに決まっておるのではなく、国ごとに決まっておるのじゃ」。

盛氏は続ける。

「光栄の兵法では、①部隊編成はその国ごとに決めてあったものになる。②大将や総大将はもっとも守備の強い城に籠もる。となっておる。戦国大名はみな、この光栄の兵法を最良として墨守するのが通例じゃ。①については、時期がすぎれば変えるという大名もまれにはいるようじゃが、②は絶対じゃ。中国の三国志の昔から、光栄の兵法はずっと変わらぬ。しかし、この兵法にはこのたびの戦のように、時として大きな欠陥がある。したがって、ここを突けばいかに大軍であっても容易に討つことができるのじゃ」。

家来たちは感心して盛氏のこと

部隊編成7体

部隊編成㋑

第1部隊	1%
第2部隊	79%
第3部隊	20%
第4部隊	廃止
第5部隊	廃止

部隊編成㋺

第1部隊	30%
第2部隊	40%
第3部隊	20%
第4部隊	5%
第5部隊	5%

※当時の兵法書にある大名が出陣しないときの理想的編成

部隊編成㋩

第1部隊	50%
第2部隊	20%
第3部隊	20%
第4部隊	5%
第5部隊	5%

※当時の兵法書にある大名が出陣するときの理想的編成

部隊編成㋥(かっこ内は㋣)

第1部隊	100%(99%)
第2部隊	廃止(1%)
第3部隊	廃止
第4部隊	廃止
第5部隊	廃止

部隊編成㋭

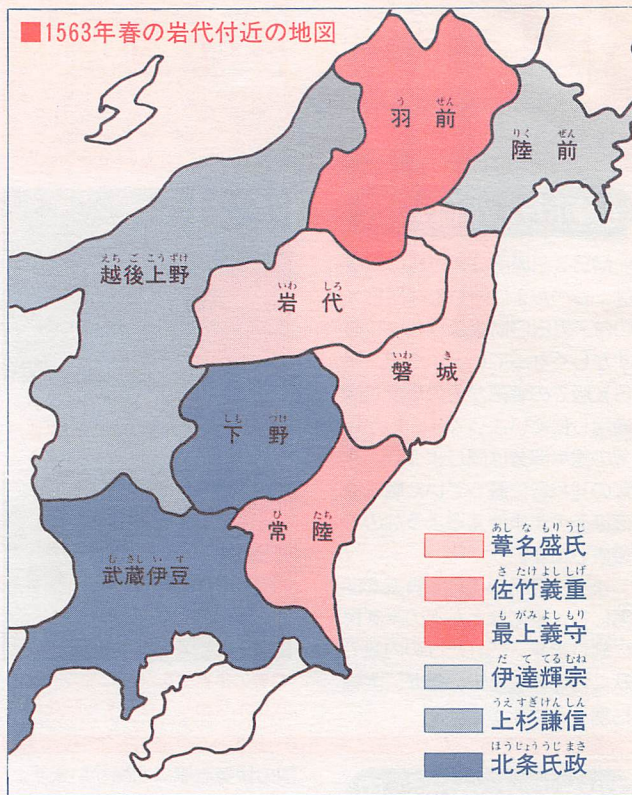
第1部隊	80%
第2部隊	廃止
第3部隊	20%
第4部隊	廃止
第5部隊	廃止

部隊編成㋬

第1部隊	1%
第2部隊	99%
第3部隊	廃止
第4部隊	廃止
第5部隊	廃止

■1563年春の岩代付近の地図

羽前　陸前　越後上野　岩代　磐城　下野　常陸　武蔵伊豆

- 葦名盛氏
- 佐竹義重
- 最上義守
- 伊達輝宗
- 上杉謙信
- 北条氏政

秘伝③～裸攻め戦法～

部隊編成を㋬にし、兵力を少なくして敵を誘いこむ。敵がきたら戦わずに降参する。その後、通常型(㋺や㋩)の部隊編成で攻めこみ、丸裸にちかくなっている敵大将を討ち取る。

注意すべきは、敵の兵力より少ない兵力で攻めこむこと。理由は、①大兵力で攻めると敵は密集陣をとり、城の周囲に第2部隊がはりつくので損害が大きくなる。②敵が多額の金を有している場合、兵力差で負けそうになると「寝返りの術※」で金を使ってしまうため、金を奪えない。

裸攻め戦法を使うのなら、複数国を保有したときには㋬の部隊編成の国と通常型の部隊編成の国を作り、㋬型の国に敵兵力を誘い、通常型の国から攻撃するようにせよ。以下に例を示す。

1 ここの兵力を移動する　2 ㋬型国の兵を少なくする　3 敵は兵力の少ない国へ進攻する　4 裸攻め戦法で攻めて敵兵をそっくり捕虜にする　5 兵を再び移動する　6 少なくなった敵を攻めて国を取る

字引き　捕虜……戦場で捕らえられた兵士。信長の野望では敵の第1部隊を全滅させたときや敵が降参したときに戦場にいる敵兵を捕えて自国の兵にできる。／墨守……かたくなに守り続けること。宋(そう)の墨子(ぼくし)という人が城を守りとおした故事による。／寝返りの術……戦争で負けそうなときに城にある金を「寝返り」命令で使いはたそうとすること。負けると金は敵国のものになる。

ばを聞いている。兵の忠誠度は戦争に勝つごとによくなり、いまや119まで上がっている(捕虜が良質の兵ばかりであったため)。

「しかし、殿、このたびは幸運にも敵の主力が東方に布陣していたからよかったものの、場合によってはわが軍のほうが壊滅させられていたのではないでしょうか」。

「そのとおりじゃ。本来ならば、①敵の部隊編成は㋬の第1部隊を1%、第2部隊を99%として、打ち当たる部隊数を少なくしておき、②㋺か㋩の部隊編成で攻め入る。というのが最良であろう。㋺や㋩を採用すれば、敵大将の攻撃に1つの部隊だけを送り、残りの部隊は味方の大将の守りに使って時間をかせげる」。

盛氏はその春、奪回した岩代を確かにするため、兵2万5000を雇い、岩代の兵力は7万8000になった。ついに2か国を持つ大名になった。葦名盛氏に天下統一の夢が大きくふくらむ。

戦略③～2か国を取れ～

2か国を実効的に支配すれば天下を取ったも同然。あとは寿命の問題だけである。

6. 拡大期

1563年夏

盛氏は岩代、磐城ともに民に金1を施した。

1563年秋

葦名盛氏の創業期は終わった。2か国を実効的に支配すれば、そのうち1国に敵を誘い、秘伝③の裸攻めか秘伝④の兵糧攻めによって敵の兵をそっくり捕虜にし、捕虜にした敵の兵をもって敵を打ち破っていけばよいのである。

盛氏は現在42才、健康は93である。できるかぎり効率よく敵を破っていかないと天命がつきよう。

盛氏は磐城の国をエサにして敵を誘うつもりである。このため、岩代ではやることもなく、民へ金1を施した。磐城では金10、兵糧10を残し、すべて岩代へ送る(図1)。

「殿、なにゆえ米130、金147も輸送される。これではせっかく取った磐城に敵が攻めてきたときに兵糧がたりもうさん」。

れいによって家老はブツブツ文句をいっている。

「心配せずともよい。エサになる国から金、兵糧を秋に輸送するのが、兵糧攻めの始めじゃ」。

盛氏はいっこうに取り合わない。

7. 兵糧攻め

1563年冬

盛氏は磐城の兵力8万5000のうち7万を岩代に移動させた。

「殿、残存兵力はわずかに1万5000になりもうす。これではせっかく取った磐城も敵の手に落ちまする。おやめくだされ」。

家老の大騒ぎが始まった。盛氏は平然という。

「秋に金、米を、冬に兵力を引き揚げる。これが兵糧攻めの手順じゃ」。

そこへ悲壮な顔をした伝令が飛びこんできた。

「敵襲でございます。佐竹義重が昨春の報復とばかり、兵8万5000をひきいて磐城へ押しよせました。味方は残念ながらわずか1万5000、全員城を枕に討ち死にの覚悟でござる」。

「もうきたか。ああ、せっかくの磐城がなくなってしもうた。城兵はいさぎよく玉砕※じゃ。城中の金も敵に渡らぬよう、寝返りの術で使ってしまえ」。家老が伝令に命じた。いそいで発とうとする伝令を止め、盛氏がいう。

「その必要はない。守備兵に伝えよ、城に籠もらずできるかぎり逃げまわれ、敵に包囲されたら玉砕せずに降参せよ。また、金はそのまま敵に渡せ」。

「殿、それではますます佐竹勢が強くなりもうす。負けるとわかっていれば、かなわぬまでも敵の勢力を弱め、また財力をも弱めるため、城に籠もって敵を一兵でも多く減らし、金は寝返りの術に使い切るのが兵法ですぞ」。

「そちの申すことはふつうに攻められたとき、このたびは兵糧攻めゆえ、むしろ兵が減少すると失敗するやもしれん。かまわぬ、わしの命ずるままにせよ」。

「しかと承りました。守備兵に御意※のとおり伝えまする」。

伝令は不審顔で帰った。

磐城では盛氏の命ずるまま、葦名方は領内を右へ左へと逃げたが、8日目にはついに佐竹勢に追いつかれてしまい、全員降参した。

1563年冬の磐城

	戦前		降参後
	葦名方	佐竹方	佐竹方
金	10	86	96
兵糧	10	86	80
兵力	15	86	101

葦名方の降参を見届けたあと、盛氏はただちに兵1万の出陣を命じた。

「殿、敵は10万1000の大軍でござる。1万の兵ではとても勝ちめはござらん。殿のなさることはさっぱりわかりもうさぬ」。

家老はまたまた反対のようす。

「これが兵糧攻めの仕上げじゃ。この場合、兵は1000でもうまくいくはず、案ずることはない。敵の兵糧がつきるのを待てばよい」。

葦名方は磐城に攻め入った。驚くことに野戦陣はまったくおらず、佐竹勢は第1部隊だけで全員城に籠もっている。

奇妙な戦いであった。葦名方は西方の山地に陣を張り、戦うでもなく、毎日飲めや唄えの大宴会、それでも佐竹勢は打って出る気配もなく、城に籠もったままである。

「殿のご指示じゃが、わしらは毎日こうして遊んでばかりいていいのじゃろうか」。

「さりとて、敵は味方の10倍以上、しかも城のなか。いまさら攻めてもどうにもなるまい」。

「それもそうじゃ。しかし、これほど楽な戦は聞いたことがない。磐城の酒はうまいのお。ウィー」。などと兵はすっかり楽しんでいる。

遊ぶことじつに23日、城内の兵糧がつきた佐竹勢はついに降参し、総大将の佐竹義重は常陸(第11国)へ逃げた。

「殿、このたびの戦をふりかえれば、結局われらが使ったのはわずかに兵糧18。一方、得たものは金86と精鋭の兵8万6000でござる。なんともこたえられませんのお」。家老をふくめ、家中は大喜びだ。

この戦は、磐城における、じつに12回にもおよぶ兵糧攻めの始まりであった。

盛氏はいった。

「百戦百勝は最良の策にあらず。戦わずして勝つ、これが最良じゃ。力で攻めて勝てる場合でも、できるかぎり力攻めをするでない。なぜなら、力攻めをすれば敵が潰れて勝つまでに味方の損害はその3倍にもなろう。また、死んだ兵の代わりに新たに兵を雇うにしても、新兵を訓練し、忠誠度を増やし、武器を持たすには膨大な手間と金が必要なのじゃ。さすれば、裸攻め戦法や兵糧攻めなどを策とせよ。秘伝⑩の欠囲※戦法も基本的には同じ考え方じゃ。敵兵を味方にせよ。兵は大切にするものじゃ」。

秘伝④～兵糧攻め～

(1)部隊編成を㋥型とする。
(2)秋に金と米のほとんどを輸送する。
(3)冬に兵力の大部分を移動する。
(4)敵国が侵入したら、逃げ回って最後は降参する。
(5)その後、味方の小部隊で攻め入り、敵の兵糧がつきるのを待つ。
つぎの春までに敵国が侵入してこなかったときは、念のため夏に兵力を戻しておくこと。秋には収穫があるので、その後は兵糧が増え、兵糧攻めがむずかしくなる(兵糧のほうが兵力より多くても、なお兵糧攻めは可能である。秘伝⑦を見よ)。

図1●1563年秋の葦名

葦名盛氏			第8国磐城		第9国岩代(本国)	
年令	42才		秋の始め	→終わり	秋の始め	→終わり
健康	93	金	157	→ 10	77	→ 224
野心	79	町	104		48	
運	80	兵糧	140	→ 10	147	→ 277
魅力	109	石高	125		31	
IQ	110	治水度	30		50	
		民忠誠度	118		71	→ 73
		民財力	82		62	→ 64
		兵力	85		78	
		兵忠誠度	58		119	
		訓練度	205		329	
		武装度	46		65	

字引き 玉砕……玉がうつくしく砕けるように、名誉や忠義を重んじていさぎよく死ぬこと。／御意……指図や命令の尊敬語。／欠囲……囲みきらないこと(造語)。複数国を持つ大名を攻めるときの戦法の名前に使っている。来月号あたりで内容が明かされる予定。

戦略④〜戦わずに勝て〜

(1)力攻めはできるかぎりさけよ。百戦百勝は最良の策にあらず。
(2)戦わずして勝つことこそ最良なり。兵糧攻め、裸攻めなどにより敵の兵力を削ぎ、味方の兵力を増強せよ。その後、頃合をみて弱くなった敵を力攻めにて滅ぼせ。場合によっては欠囲戦法で味方の損害を少なくできるならば、力攻めするもよい。
(3)兵の育成には手間と金が必要となるゆえ、兵は大切にせよ。

1564年春

岩代にて盛氏は民に金１を施す。また、磐城から兵６万9000を岩代へ移動させた。盛氏はまたもや磐城を兵糧攻めのオトリにするつもりである。

このとき、常陸の佐竹方へ北条勢が攻め入った。佐竹方は昨冬８万6000の軍勢を磐城へ送ったため残存兵力はわずか３万1000であり、北条方の８万の軍勢を防ぎきれずに敗れた。北条方も損害を受け、残った兵力は４万2000である。常陸は手薄のようだ。葦名のチャンスである。

1564年夏

「磐城へ北条勢が攻め入りました。その数２万1000と見えます」。

「少ない獲物じゃが、やむない。兵力を４万2000と多めに残したため、北条方が逆に兵糧攻めを考えて小部隊で侵入したのであろう。かまわぬ、できるだけ逃げまわり、追いつかれたなら降参せよ」。

1564年夏の磐城

	戦　前		降参後
	葦名方	北条方	北条方
金	106	21	127
兵糧	9	21	23
兵力	42	21	63

磐城では、ほんの数日で北条方が押しよせたため、兵糧はそれほど減らなかったが、降参する。

盛氏は岩代から出撃し、磐城を兵糧攻めにすることとした。出兵数は11万7000の大軍である。家老がけげんそうにいう。

「殿、兵糧攻めするのにどうして11万7000もの大軍を動員なされるのか。秘伝④にいささか反しておるではござらぬか」。

「時と場合による。いま、この岩代に集めた兵が20万7000にもなった。そろそろ常陸を攻めるにはいい時分じゃ。また、磐城の北条方の兵糧が９日ぶんしかないゆえ、大軍を動員しても味方の兵糧はさほど減らぬ。よってわしみずから出陣し、磐城を落としたのち、常陸を攻めるつもりじゃ」。

磐城は、はたして９日目に落ちたのである。

1564年秋

盛氏は磐城では常陸出撃にそなえて兵に金61を施し、岩代では金100を民に施した(図2)。

1564年冬

岩代に商人がきたので米140を売る。また、磐城では兵力18万のうち17万8000を動員し、兵糧118を持って盛氏みずから常陸へ出陣した。常陸を攻めると同時に磐城を兵糧攻めのエサにする効率的な戦術である。

常陸の北条方は５万3000、兵糧は59であった。葦名方の損害は13万4000で、北条方は５万3000が全滅した。盛氏初の力攻めであり、やはり損害は大きい。

北条が報復とばかり、下野から手薄になった磐城へ６万2000の兵で攻め入る。磐城の葦名方はわずかに2000人。れいによって逃げまわったが、３日目には囲まれて降参した。

1565年春

占領したばかりの常陸で兵を補充し、兵力７万2000とする。一方、岩代からはわずかに兵1000で磐城の北条を兵糧攻めした。敵の兵糧なかなか多く、29日目にしてようやく落城した。

しかし、敵もさるもので、北条は下野から兵４万3000をくり出し、磐城の葦名方を兵糧攻めしたため、再び北条の手に落ちた(図3)。

1565年夏

常陸から兵1000で再度常磐を兵糧攻めし、13日目で落とす(図4)。

念のため、岩代から兵糧18を磐城に輸送する。占領した磐城から兵３万9000を常陸へ移動させる。

1565年秋

この季節、岩代では兵を２万6000雇い兵力10万とする。常陸では兵糧攻めに使うため、部隊編成を(に)とした。磐城では、兵糧攻めの準備として、米73、金184を岩代へ輸送した(図5)。

図2●1564年秋の葦名

葦名盛氏			第８国磐城(本国)	第９国岩代
年令	43才		秋の始め→終わり	秋の始め→終わり
健康	92	金	240 → 179	174 → 74
野心	79	町	104	48
運	87	兵糧	119	199
魅力	111	石高	125	31
IQ	110	治水度	30	50
		民忠誠度	118	71 → 87
		民財力	82	62 → 78
		兵力	180	90
		兵忠誠度	93 → 97	79
		訓練度	403	325
		武装度	51	50

図3●磐城の状況

図4●その後の磐城

図5●1565年秋の葦名

葦名盛氏			第８国磐城	第９国岩代	第11国常陸(本国)
年令	44才	金	194	421	136
健康	91	町	104	48	0
野心	80	兵糧	83	102	368
運	90	石高	125	9	186
魅力	114	治水度	30	50	92
IQ	111	民忠誠度	118	85	141
		民財力	82	73	104
		兵力	70	74	109
		兵忠誠度	102	77	77
		訓練度	426	325	322
		武装度	57	50	51
		年貢率	58	59	62

1565年冬

岩代では兵に金148を施し、兵忠誠度は67から76へ上がる。磐城では兵６万を岩代へ移動させ、兵糧攻めのエサとした。常陸では民に金１を施した。

1566年春

兵糧攻めのオトリにしている磐城へ伊達勢４万9000が進攻した。

「またかかりおったわい。できる限り逃げまわって降参するのじゃ。よいな」。

磐城の葦名方は盛氏の指示どおり逃げまわろうとしたが、伊達方とただちに接触。その場で降参した。降参した直後に岩代から兵1000にて兵糧攻めを行った(図6)。

常陸から米４を磐城へ輸送した。

FAN STRATEGY

図6●1566年春の磐城の状況

春の始め 葦名 金 10 兵糧 10 兵力 10 ▶ 伊達勢攻める 金 49 兵糧 49 兵力 49 ▶ 伊達方のものになる 金 59 兵糧 56 兵力 59 ▶ 葦名方岩代より攻める 金 1 兵糧 1 兵力 1 ▶ 葦名のものになる 金 60 兵糧 1 兵力 60

図7●1566年夏の磐城の状況

図8●1566年冬の磐城の状況

冬の始め 葦名 金 10 兵糧 8 兵力 127 ▶ このうち兵11万7000を岩代へ移動させる ▶ 伊達勢の進攻 金 63 兵糧 63 兵力 63 ▶ 伊達のものになる 金 73 兵糧 62 兵力 73 ▶ 葦名方岩代より攻める 金 27 兵糧 27 兵力 27 ▶ 葦名のものになる 金 100 兵糧 4 兵力 100

図9●1567年春の磐城の状況

図10●1567年秋、岩代で謀叛発生

図11●1567年秋の葦名

葦名盛氏			第8国磐城	第9国岩代	第11国常陸(本国)	第12国下野
年令	46才	金	216	108	271	680
健康	89	町	104	48	0	0
野心	81	兵糧	100	247	308	444
運	90	石高	125	9	186	327
魅力	120	治水度	30	50	92	85
IQ	112	民忠誠度	127	83	159	259
		民財力	91	71	126	162
		兵力	70	59	173	113
		兵忠誠度	77	82	60	87
		訓練度	309	303	206	504
		武装度	50	50	53	51
		年貢率	58	59	62	64

1566年夏

下野の北条は上杉に敗北した。勝った上杉は下野からさらに磐城へ進攻した。兵力は3万8000である。盛氏は4日目に降参した。しかし、ただちに岩代から2万9000の兵で兵糧攻めを行い、磐城を奪回した(図7)。

常陸では町の価値が0なので、秋に備えて商人に米350を売った。

1566年秋

常陸で兵9万1000を雇う。磐城では兵糧攻めのため、米92、金232を岩代へ輸送。岩代では兵6万を雇い、兵力23万とする。

1566年冬

常陸では民に金188を施す。常磐では兵力12万7000のうち11万7000を岩代へ移動した。

伊達勢6万3000が磐城を攻め、5日目に葦名方は降参。その後、岩代から兵2万7000で兵糧攻めし、26日目に勝った(図8)。

1567年春

盛氏は岩代から20万の大軍で下野の上杉勢を攻めた。上杉方5万9000の兵との激戦になったが、葦名方は兵2万7000を残して勝った。葦名方の損害は17万3000で、上杉方の損害の約3倍である。

残存兵が少ないため、盛氏は磐城から9万の援兵を送った。同時に、またもや磐城を兵糧攻めのエサとすることにした。

占領した下野には商人がきたので、米133を売った。磐城へはまたしても伊達勢が進攻した。その数3万3000である(図9)。

伊達はのべ3回にわたり磐城に出兵し、その兵力は14万5000に及んだ。しかし、盛氏の計略によってすべて失敗し、家運傾き、葛西に滅ぼされた(史実によれば、盛氏の死後、葦名家には内紛が起こり、1589年6月に葦名家は伊達政宗によって滅ぼされたとのこと。このパソコン史上では葦名家の宿敵、伊達家を3度にわたって破ったので、葦名家の無念もはらされよう)。

1567年夏

岩代の兵忠誠度が32と謀叛*が危ぶまれるほどに低下している。盛氏は兵に米40を施し、忠誠度を上げようと試みる。兵忠誠度は35になった。下野を兵糧攻めのオトリにするため、部隊編成を㋩に変更した。常陸では米100を岩代へ輸送。磐城では金100を民に施した。

8.謀　叛

1567年秋

「殿、謀叛でござる。岩代の国で反乱分子3万5000が謀叛を起こしましたぞ」。

「兵忠誠度が32と低いのに心配して米を施したに。間に合わぬとは、無念じゃ」。

「しかし、正規軍もよく戦った結果、なんとか反乱は収拾いたしたもようです」。

この反乱の結果、かえって不満分子が掃討*され、兵忠誠度は高まった。しかし、兵力はかなり減ってしまった(図10)。

戦いに明け暮れた日々であったため、民や兵にはなかなか手がまわらないのが実情だった。このときばかりは家老が偉そうにいった。

「殿にはあれほど内政の充実をと申しておりましたのに、残念じゃった」。

葦名盛氏は、いまや北関東の一大勢力となったが、4か国の支配にいたるまでに7年半もかかっている。いつしか年も46才。はたして天下は盛氏の手中にくるのか、それとも天命のつきるのが早いか、いまはわからない。

この季節(図11)、盛氏は下野と磐城を兵糧攻めのエサとするため、両国から金、米を常陸へ輸送し、常陸では兵へ金900を施した(兵忠誠度は60から89に上がった)。岩代では謀叛で減少した兵を補充すべく、2万3000の兵を雇った。

1567年冬

下野から兵10万3000を岩代へ送り、下野に残る兵力は1万となった。またもや兵糧攻めのオトリに使うつもりである。

盛氏の注文どおり、さっそく上杉方が総大将の謙信みずから4万6000の軍勢をひきいて下野へ進攻した。謙信は盛氏の計略にはまったのである。

「はっはっは。越後の竜、あの上杉謙信までが兵糧攻めにかかりおった。いつものとおりじゃ。逃げまわって降参せい」。

盛氏の指示どおり、下野の葦名方は敵部隊と接触しないように逃げまわり、13日目に降参した。

ここで葦名盛氏に幸運が訪れた。越中の姉小路が手薄になった上杉勢を攻めたのだ。越後上野の上杉勢は姉小路に敗北したのである。

――そして次号につづく。

字引き 謀叛……信長の野望では、兵が大名に向かって戦いをいどむこと。兵忠誠度が40以下になったときが危ない。戦争の仕方は敵国との戦いと同じ。／掃討……敵などをすべて撃ちはらうこと。

ソフト75本プレゼント付！ 読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で75名様(各ソフト5名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。締め切りは4月30日必着。当選者の発表は6月8日発売の本誌7月号の欄外でおこないます。

★3月号の当選者発表は59ページからの欄外で発表しています。

■アンケート

❶ あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX(RAM8K)
②MSX(RAM16K)
③MSX(RAM32K)
④MSX(RAM64K)
⑤MSX2(VRAM64K)
⑥MSX2(VRAM128K)
⑦持っていない

❷ 上の質問の答えが①～④の方へ。今後、MSX2を買う予定はありますか。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

❸ 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。
①ジョイスティック
②ディスクドライブ(外づけ)
③ディスクドライブ(内蔵型)
④プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用テープレコーダを代用しているばあいも含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧持っていない
⑨その他(具体的に記入してください)

❹ 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号で答えてください。

❺ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム ②プログラミング
③パソコン通信 ④ワープロ
⑤CG ⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

❻ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

❼ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

❽ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

❾ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役に立った)記事を3つまで番号で答えてください。

❿ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⓫ あなたが持っているMSX、MSX2以外のパソコンやゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。
①ファミコン ②セガマークIII
③PCエンジン
④PC88系 ⑤PC98系
⑥FM7／77系 ⑦X1系
⑧そのほか(具体的に記入)
⑨どれも持っていない

⓬ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。

それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No.	プレゼントゲーム名	No.	プレゼントゲーム名
1	ハイドライド3(MSX1)……6	9	マース……102
2	ハイドライド3(MSX2)……6	10	ゾイド……104
3	THEプロ野球激突ペナントレース……14	11	ファミクル・パロディック……105
4	ワールドゴルフII……92	12	王子ビンビン物語……106
5	カサブランカに愛を……94	13	井出洋介名人の実戦麻雀……107
6	殺人倶楽部……96	14	抜忍伝説……108
7	マンハッタン・レクイエム……98	15	テスタメント……109
8	ガンダーラ……100		

〈表2〉今月号の記事

No.	記事
1	表紙
2	<FAN ATTACK>ハイドライド3
3	<FAN ATTACK>THEプロ野球激突ペナントレース
4	ゲーム十字軍
5	FAN♪FAN♪BOX♪
6	<ファンダム>ゲームプログラム
7	<ファンダム>MSXの音楽とサウンド
8	〈ファンダム〉ファンダムハウス
9	FAN STRATEGY
10	MSX・FAN創刊1周年記念誌上イベント
11	LINKS INFORMATION PAGE
12	<FAN NEWS>ワールドゴルフII
13	<FAN NEWS>カサブランカに愛を
14	<FAN NEWS>殺人倶楽部
15	<FAN NEWS>マンハッタン・レクイエム
16	<FAN NEWS>ガンダーラ
17	<FAN NEWS>マース
18	<FAN NEWS>ゾイド
19	<FAN NEWS>ファミクル・パロディック
20	<FAN NEWS>王子ビンビン物語
21	<FAN NEWS>井出名人の実戦麻雀
22	<FAN NEWS>抜忍伝説
23	<FAN NEWS>テスタメント
24	COMING SOON
25	FAN CLIP

〈表3〉雑誌

No.	雑誌
1	MSXマガジン
2	MSX応援団
3	コンフティーク
4	テクノポリス
5	ビープ
6	ポフコム
7	マイコンBASICマガジン
8	ログイン
9	その他のパソコン雑誌
10	ゲームボーイ
11	ハイスコア
12	ファミコン必勝本
13	ファミコンチャンヒオン
14	ファミコン通信
15	ファミリーコンヒュータマガジン
16	㊙ファミコン
17	その他のファミコン雑誌

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	あけみとモアイの占いセンセーション	26	ザナドゥ	51	忍者くん～阿修羅の章～
2	あさりワールドRPG	27	沙羅曼蛇	52	抜忍伝説
3	アシュギーネ～虚空の牙城～	28	三国志	53	信長の野望<全国版>
4	アシュギーネ～復讐の炎～	29	THEプロ野球激突ペナントレース	54	ハイドライド3
5	アルカノイドII	30	シャティ	55	覇邪の封印
6	イース	31	シャロム	56	波動の標的
7	井出洋介名人の実戦麻雀	32	ジーザス	57	ハッカー
8	ウィザードリィ	33	死霊戦線	58	パロディウス
9	うる星やつら	34	スクーター	59	バブルボブル
10	ウルティマIV	35	セイレーン	60	陽あたり良好！
11	F－1スピリット	36	ゾイド	61	ファイアボール
12	エルスリード	37	大戦略	62	ファミクル・パロディック
13	王子ビンビン物語	38	釣りキチ三平	63	ブレイクショット
14	ガイアの紋章	39	太陽の神殿	64	プレデター
15	カサブランカに愛を	40	ディーヴァ～アスラの血流～	65	プロフェッショナル麻雀悟空
16	ガリウスの迷宮	41	ディーヴァ～ソーマの杯～	66	ボンバーキング
17	ガルフォース～創世の序曲～	42	D'(ディー・ダッシュ)	67	マース
18	ガンダーラ	43	ディープダンジョン	68	マンハッタン・レクイエム
19	京都龍の寺殺人事件	44	ドーム	69	めぞん一刻
20	グラディウス2	45	ドーンパトロール	70	YAKSA(ヤシャ)
21	刑事<大打撃>	46	ドラゴンクエストII	71	勇士の紋章
22	コックピット	47	ドラゴンバスター	72	ワールドゴルフII
23	殺しのドレス	48	ドラゴンスレイヤーIV	73	ウルティマ～恐怖のエクソダス～
24	サイキックウォー	49	ドルイド	74	ザ・リターン・オブ・イシター
25	殺人倶楽部	50	忍者	75	燃えろ!!熱闘野球'88

（キリトリ線）

郵便はがき

40円切手を貼ってください

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア

MSX・FAN編集部

読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

CROSSMEDIA SOFT

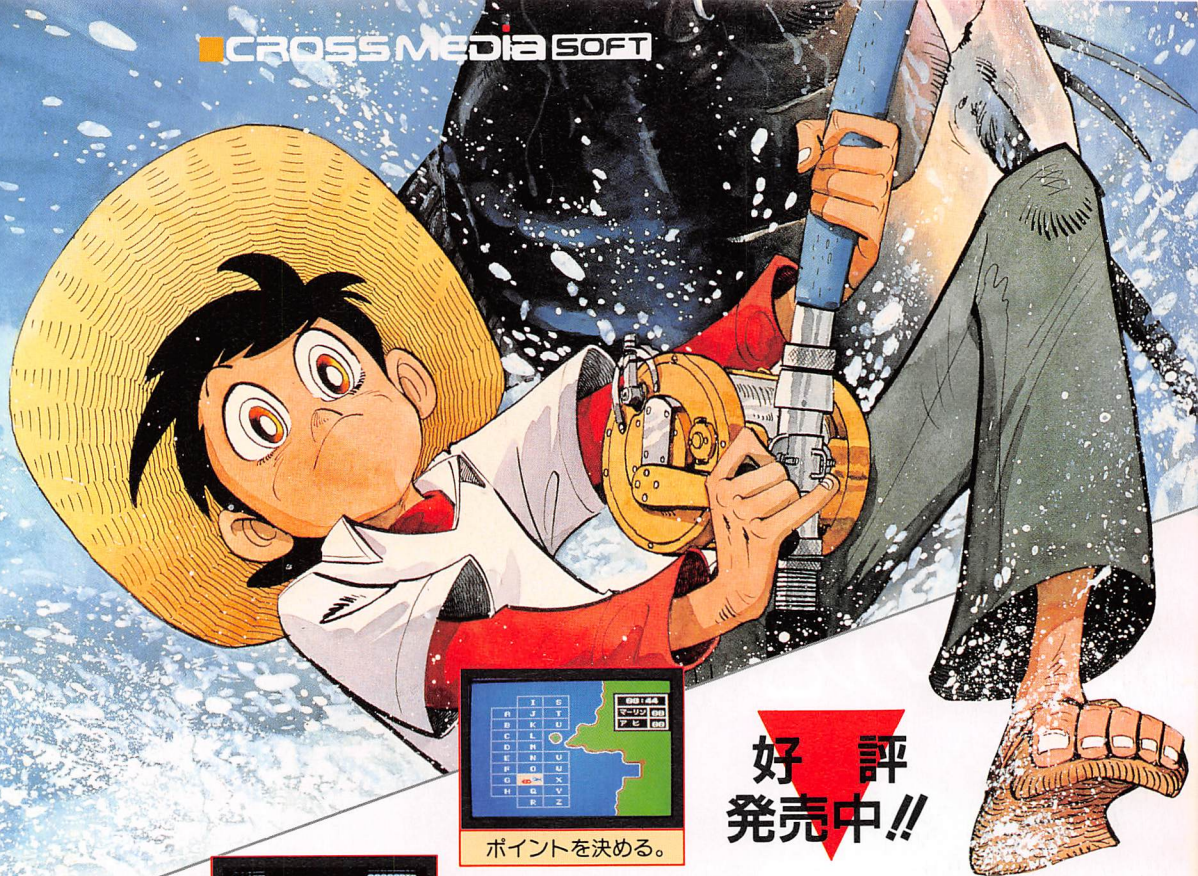
快感満開！ MSX2 でトローリング!!

好評発売中!!

ポイントを決める。

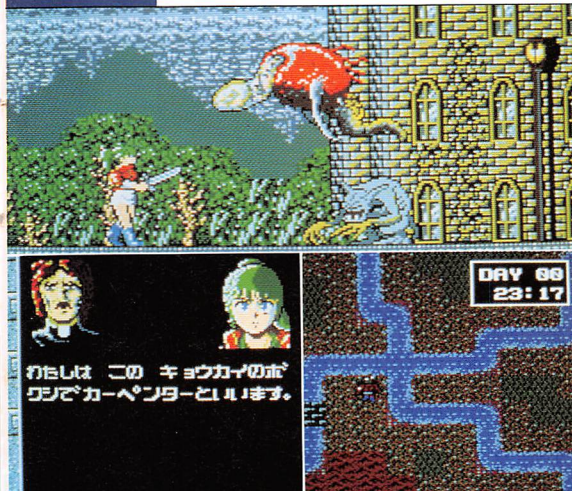
負けるな！三平。

ホテルで作戦会議。

「大海原にクルーザーを出して大物釣りに挑戦したい！」そんな夢を実現してくれる本格的スポーツ・フィッシング・ゲームの登場だ。釣り漫画の第一人者「矢口高雄」先生のあの「釣りキチ三平」になって、世界中の腕自慢が集まる前後5日間の大会でどれだけの大物を釣り上げることができるか？ マーリン（カジキ）と君との壮絶な戦いが今、始まった……。

本格的スポーツ・フィッシング・ゲーム

釣りキチ三平 〜ブルーマーリン編〜

MSX2 (VRAM64KB以上) メガROMカートリッジ ■定価6,800円

©矢口高雄/日本アニメーション/講談社 ©1988 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC. MSXはアスキーの商標です。

大評判の面白さ！超大作コンバット・ホラー しりょうせんせん

ある日突然平和な街「チャニーズ・ヒル」を襲った謎の怪異現象、想像を絶する奇怪なクリーチャー群、一体この街に何がおこったか！

- メインマップ、サブマップ併せて180画面の広大なエリア
- バトルモードのキャラは全て空前のデカキャラ
- 武器は全て現用兵器
- 成すべきことは生存者のメッセージから知れ！

© FUN PROJECT, INC. 1987. MSXはアスキーの商標です。

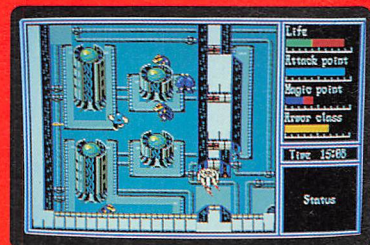
好評発売中!!

MSX2 2メガビットROM S-RAM搭載 RAM64K以上 VRAM128K以上 ■¥8,800

▶PC-8801版近日登場！

●発売元 ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F TEL.03-423-7901〈お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで〉

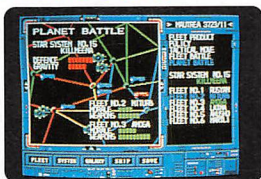
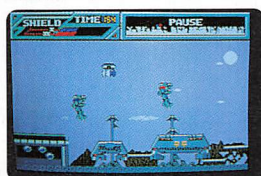
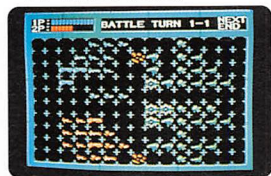
通信販売 ●当社の商品をお近くのパソコン・ショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい。（送料無料） 〒151 東京都渋谷区千駄ケ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業㈱（通信販売係）

資料請求券 MSX FAN 88-5

MSX 2
RAM64K/VRAM128K
3.5″2DD
¥7,800

© 1987 T&E SOFT

壮大な叙事詩のヒーローになれる!!

パスワードを使って、他機種のディーヴァで遊ぼう!
PC-8801mkIISR、FM77AV、X1、MSX、ファミコン、
そしてPC-9801VM/UV。
どんなドラマが待ち受けているのだろうか。

★シミュレーションウォーゲームにアクションゲームの楽しさを加えた、ニューアイディアゲーム。
★2人での同時プレイが可能。
★ストーリーは宇宙を舞台として7つのストーリーからなり、それぞれ7機種に割り当てられ、ディーヴァという一つの大きなストーリーを形造っています。
★パスワードによる各機種間の完全データ互換を実現しました。これにより、自分の戦力をパスワードの形で持ちだし、他機種に入り込み、2人同時プレイが可能です。
★MSX、MSX2ディーヴァは、T&E最強CGツール「ピクセル3」で製作しました。

▲戦略シーン

▲惑星戦シーン

◀艦隊戦シーン

MSX 2
RAM64K/VRAM64K/128K
3.5″2DD
¥6,800

© 1987 T&E SOFT

ピクセル2がグレイドアップして新登場!!

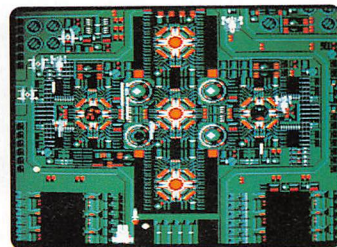
★MSX2の機能を十分に生かしたグラフィックエディター(3モード対応)、スプライトエディター、パターンエディターの3種類のプログラムが組み込まれています。今回新たにパターンエディターには、アニメテスト機能が加わりました。作製したキャラクターを画面上で自由にアニメイトすることができます。
★グラフィックエディターは、ピクセル2と同様、スクリーンモード5(256×212ドット16色)とスクリーンモード8(256×212ドット256色)に対応しているうえ、さらにスクリーンモード7(512×212ドット16色)にも対応できるようになりました。
★もちろん、ピクセル2と完全データ互換となっています。
★ピクセル3は、ディーヴァ、レイドックなどの開発に使用されたT&Eの最強CGエディターです。

© 1986 T&E SOFT

MSX 2
RAM64K/VRAM128K
3.5″1DD
¥6,800

ロングセラー驀進中——!!

いまだ超えるものなし! 感動のハイラスタグラフィックス。

★緻密に書き込まれた背景が、1ドット単位にスムーズスクロール。敵機は最高16パターン切り換えのリアルアニメーション。その動きもドット単位なら、命中の判定もドット単位!!
★2人で共同出撃。2機のストーミーガンナーは、それぞれ、縦、横に合体可能。合体時には、1人がパイロット(ストーミーガンナーを操縦)、もう1人がオプションウエポンを担当。(1人でもプレイは可能です。)
★ストーミーガンナーのシールドとは別にプレイヤーの実力をレベルで表示。50種以上の敵キャラクターを撃破して、レベルを上げましょう。そして、レベルアップすれば、使用可能なオプションウエポンが増えます。
★データディスクに途中ゲームデータがセーブできます。

●MSXマークはアスキーの商標です。

"ユーザーなら、一度は体験したい"
T&E SOFTの
MSX 2 ディスクソフト大集合!!

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.17ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■'88年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

T&E SOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.17 請求券 Mファン5月号

'88 総合カタログ 請求券 Mファン5月号

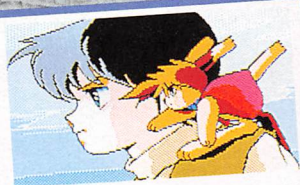
3Dシューティングゲーム
亜空戦記
GRIFFON
THE ROSE STORY
グリフォン
「こんな戦争、誰がはじめたんだろう………」
彼女はコックピットで、ふとそんな事を思った。
人類最初の植民星“太陽系第10番惑星アンナ”。移住者達の努力の結果、惑星
アンナは太陽系で一番の楽園へと変化した。
そして長い月日が流れたある日、惑星アンナの緊急通信回路のランプが点滅した。
“ワタシハマザーコンピュータKEL-13、コノホシノニンゲンハ　ワタシガシハイシタ。
ワクセイ〈アンナ〉ノムジョウケンアケワタシヲヨウキュウスル”
もちろんアンナの住民達はこの要求を断った。そして母星とアンナの間に長い戦い
が始まった。そして彼女はKEL-13を破壊し母星の人々を救出するために、最新兵
器である可変アブダンパー“スレイブ・ガンナー”で飛びたった。
美しいグラフィックス！ リアルなアクション！
近日発売予定！
MSX2版 2メガロム
¥6,800
Pana Amusement Cartridge
ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応

若き実業家ビル・ロビンスが物言わぬ哀れな姿で発見された。疑惑に満ちた状況の数々。相ついで現われる容疑者たち。次第に浮かび上がる、20年前の迷宮入り事件の謎とは何か? 手がかりを集め推理の糸をたぐる。見事に真相を探りあて、物語を終結へ導くことができるかどうかは、すべて君の腕次第だ。
読むミステリーから、プレイするミステリーへ。本格ミステリーが、ついに小説を超えた。

新・発・売・!
MSX2 ディスク版
(3.5″2DD)¥7,800

空が、森が、風が僕を呼んでる!

妹のクリスを捜すために旅に出ていた主人公のプリルは、ある日クリスが魔王パズルにさらわれたことを知った。彼女を助けるためにプリルは魔城めざして旅立った。
プリルの冒険がいま始まろうとしている。

近日発売予定!
ディスク版(3.5″2DD)¥7,800

アドベンチャーゲーム
うる星やつら
〜恋のサバイバル・パーティ〜
C.R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

ROM版は4メガロム搭載!!
パナアミューズメントカートリッジ対応

Pana Amusement Cartridge ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応

MSX2版 新発売
●漢字表示(漢字ROM不要)
ROM版¥7,800/ディスク版(3.5″2DD) ¥6,800

シミュレーションゲーム MSX2
大戦略 マップ集
Original game designed by Systemsoft. ©1986 Systemsoft.

MSX FAN大戦略マップコンテスト応募作品より優秀なマップ32種類を厳選!
限定2,000本
マップ作成時に便利なマップ全面表示プログラム付!

新・発・売・!
MSX2 ディスク版
(3.5″1DD)¥3,000
※大戦略ディスク版をお持ちでないとご使用になれません。

〈通信販売〉 通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。
送料サービス

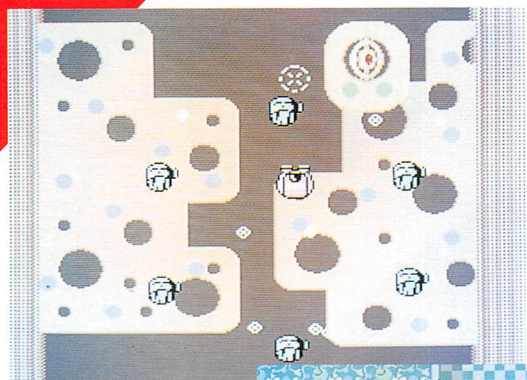
インフォメーション・ダイヤル
0593-53-3611

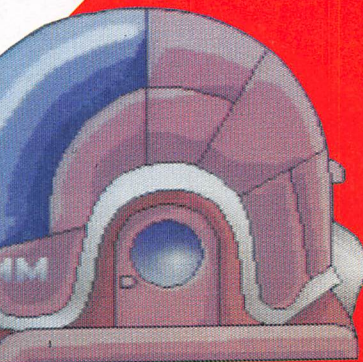
WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン®

株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

ゲームは、一家総出でゲーム大会に出場する、コミカルなファミクル一家が主人公。それぞれがハンドメイドのマシンに乗り、次々と敵を破壊させて行く。このゲーム大会が、キミが体験する本物のゲームだ。
ファミクル一家が持ちよったマシンから１台をセレクトすると、いよいよゲームワールドへ出発だ。

「カワイクないって、きらわないでくれ。私は、バリアがついちゃうのだ!!」

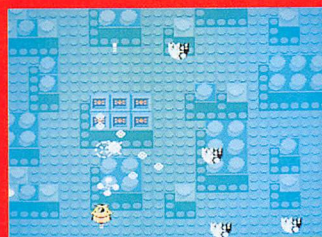
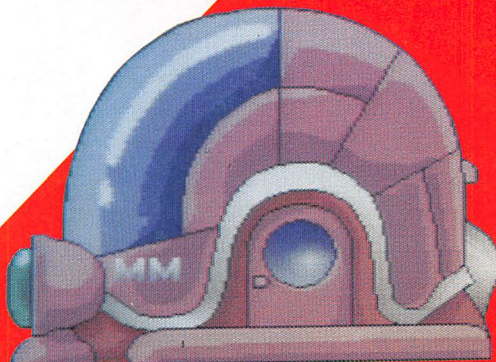
パピクル

ヴォレビュール号
VOLLER BULLE
エンジンはノーマル。口から玉を上下に連射出来る。

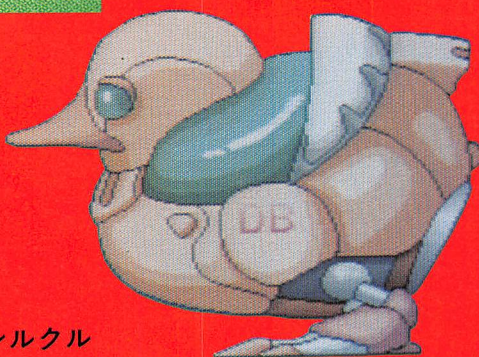
▲ファンタチーズ

▲ジグソーパズル

「連射スティックのある人は私。ターボビームがやくにたつわよ！」

マミクル

マインマイム号
MINE MIME
レーザー。首を引っ込ましてカラで自分を防御できる。

▲ゼビスカントリー

▲ブロックマニア

▼ネクロガルド

シルクル

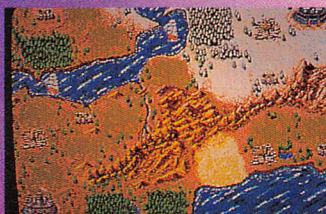
ダックスベリー号
DUCKS BERRY
ターボエンジン。口から玉を発射し、おしりから卵爆弾を落す。
「スピードなら私が1番。エッグマはうしろについているけど、なれれば、なんでもないよ。個性派の人は私ね！」

ところで、ゲームを進めていくうちに、「あれっ、あれれ…」と思うエリアが登場。そう、あの歴史に残る名作ゲームの数々が背景などにパロディ・タッチで出てくるのだ。思わずなつかしくなったりして…。でも気をゆるめてはいけないぞ。頭をかかえ込むほど難かしいエリアも登場する。ファミクル・パロディックは、まさにシューティングゲームの集大成だ！

最大のゲーム大会が始まった。

88版、現在開発中の画面です

- MSX2 MEGA ROM 2メガROM
- PC-8801mkII SR/FR/TR/MR/FH/MH/VA (5"2D 2枚組)
- 価格 MSX用/7,800円、PC用/7,800円

TECHNOPOLIS SOFT
徳間書店インターメディア株式会社
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TEL. 03-432-4471

いま、エルスリードの壮大な戦史が
MSX2で解き放たれる。
3.5インチ(2DD)
MSX2移植版、TAKERUから独占発売!
ガイアの紋章
好評発売中
このソフトは武尊でしか買えません
TAKERU ORIGINAL SOFT
成長する軍団が進むキャンペーンシナリオ、そして戦闘体系別に自由に選択できるシナリオコンストラクション/強力な魔法の数々(総数15種類)、総数46種のユニットが新登場、30種の美しい戦術マップがゲームをさらに盛りあげる。
■NCS■MSX2(3.5"2DD)
■FM音源対応
市販価格 ¥7,800 TAKERU価格 ¥4,800
TAKERU SHOP LIST
札幌 そうご電器YES 5F (011)214-2850
札幌東急ストア豊平店 (011)822-1435
九十九電機札幌店 (011)241-2299
パソコンショップハドソン (011)205-1590
青森 電巧堂チエーン青森本店 (0177)23-2356
盛岡 テクノハウスエイトピア (0196)23-4470
電巧堂チエーン盛岡本店 (0196)54-2772
秋田 電巧堂チエーン秋田駅前本店 (0188)34-3151
仙台 ダイエー仙台店 6F (022)261-1251
電巧堂チエーン仙台本店 (022)225-5290
電巧堂チエーンDaC仙台東口店 (022)291-4744
庄子デンキコンピュータ中央店 (022)224-5591
郡山 ダイエー郡山店電器館 2F (0249)34-2121
うすい百貨店 (0249)32-0001
福島 庄司デンキ粉又駅前店 (0245)21-2011
いわき いわきマイコンショップ (0246)23-0513
山形 庄子デンキ山形本店 (0236)42-1222
新潟 PIC (0252)43-5135
ダイエー新潟店 5F (0252)41-5111
長岡 ICランドDJ 2F (0258)37-1346
丸専デパート 1F (0258)33-4970
宇都宮 K&P宇都宮 (0286)62-0002
前橋 パソコンランド21前橋店 (0272)21-2721
高崎 パソコンランド21高崎店 (0273)26-5221
太田 パソコンランド21太田店 (8276)45-0721
水戸 川又書店駅前店 2F (0292)31-0102
大宮 ダイエー大宮店 7F (0486)45-4147
上尾 ボンベルタ上尾 (0487)73-8711
船橋 ダイエーららぽーと店 2F (0474)34-3181
津田沼 イトーヨーカドー津田沼店 6F (0474)79-3111
千葉 ダイエー千葉店 5F (0472)45-1861
ラオックス千葉店(PERIE 3F) (0472)27-5318
八千代台 ラオックス八千代台店 (0474)85-2261
秋葉原 丸善無線ECCS 4F (03)255-4911
九十九電機7号館 2F (03)253-4199
ミナミ電気館 4F (03)255-4040
サトームセン(ラジオ館) 5F (03)251-1464
サトームセン本店 5F (03)253-5879
CVA秋葉原 2F (03)258-3711
コム本店 (03)251-1523
新宿 コムロード 1F、4F (03)352-6217
ラオックス新宿店 (03)350-1241
日本橋 高島屋 5F (03)211-4111
銀座 マイコンベース銀座 1F (03)535-3381
池袋 ビックカメラ池袋東口本店 4F (03)988-0002
渋谷 上新電機J&P渋谷店 1F (03)496-4141
世田谷 ヤマギワ玉川店(高島屋5F) (03)708-1638
足立 コンピューターショップHOT (03)870-7719
小金井 サンバード長崎屋 6F (0423)85-3810
立川 丸善無線(Will 6F) (0425)27-6211
八王子 ムラウチ電気 2F (0426)42-6211
J&P八王子店(そごう 7F) (0426)26-4141
昭島 エスパ昭島 3F (0425)46-1411
町田 東急ハンズ町田店 B1F (0427)28-2603
J&P町田店 (0427)23-1313
横浜 ソフトクリエイト横浜店 (045)314-4777
横浜VIVRE21 7F (045)314-2121
ダイエー港南台店 (045)832-1361
ダイエー戸塚店 3F (045)881-1261
ICコスモランドあざみの (045)901-1901
ICコスモランドかもい (045)934-9636
川崎 セキグチデンキ川崎店 5F (044)244-5421
藤沢 WAVE EYE (0465)43-1771
平塚 株梅屋 (0463)22-4147
厚木 ラオックス厚木店オーディオ館 (0462)22-2722
甲府 システムインナカゴミ甲府 (0552)28-3333
長野 ダイエー長野店 (0262)27-1311
松本 イトーヨーカドー松本店 6F (0263)36-2311
株式会社遠兵 (0263)32-6350
金沢 丸の内カラー金沢本店 (0762)41-1230
うつのみや片町店 (0762)21-6136
富山 丸の内カラー駅前店 (0764)41-9075
福井 3Q PASわくわくメディア館 (0776)23-7621
だるまや西武 (0776)27-0111
沼津 メルバ沼津 (0559)22-4858
静岡 メルバ静岡 (0542)54-5338
浜松 メルバII (0534)64-8412
ホーエー家電有楽店 (0534)53-1441
マエダM&V (0534)73-3991
名古屋 栄電社テクノ名古屋 (052)581-1241
パソコンショップコムロード (052)263-5828
ちくさ正文館書店ターミナル店 (052)732-3601
カトー無線電機電気館 4F (052)264-1534
丸善無線 第一アメ横店 (052)263-1626
名古屋情報センター (052)201-1234
豊橋 栄電社テクノ豊橋 (0532)52-1231
ダイエー豊橋店 (0532)55-2761
パソコンショップコムビットサーラ (0532)32-7851
岡崎 ジャスコ岡崎店 (0564)23-4960
豊田 ジャスコ豊田店パソコンショップJPC (0565)35-1761
岐阜 岐阜マイコンセンター (0582)51-6338
大垣 スイテック (0584)89-8355
津 河合無線OA 津 (0592)26-0111
四日市 河合無線カテンワールド 四日市 (0593)54-3366
大津 西武百貨店関西大津店 (0775)25-0111
日本橋 J&Pテクノランド (06)634-1211
J&Pメディアランド (06)634-1511
ニノミヤエレランド (06)632-2038
ニノミヤパソコンランド難波店 (06)643-3217
梅田 ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店 (06)341-2031
J&P阪急3番街店 (06)374-3311
千里 中川ムセン千里店 (06)832-9516
高槻 上新電機J&P高槻店 (0726)85-1212
西武百貨店関西高槻店 (0726)83-0111
八尾 西武百貨店関西八尾店 (0729)97-0111
奈良 ニノミヤパソコンランド奈良店 (0742)26-2003
京都 J&P京都寺町店 (075)341-3571
和歌山 J&P和歌山店 (0734)28-1441
神戸 星電社三宮店C-SPACE (078)391-8171
ダイエー三宮電器館バレックス (078)391-7911
姫路 上新電機J&P姫路店 (0792)22-1221
姫路コンピュータソフトCOM★PAX (0792)94-8244
岡山 岡山VIVRE21 (0862)32-8881
倉敷 倉敷ファソランド (0864)25-4701
広島 松本無線パーツ (082)243-4451
光和建設コーワテレコムセンター (0829)22-6677
高松 Sound Check MOVE (0878)61-6171
徳島 徳島そごう 7F (0886)25-4056
高知 デンキのタグチ (0888)23-0181
松山 ダイイチ松山パソコンCITY (0899)31-6711
北九州 ベストマイコン小倉パソコン館 (093)551-6281
福岡 ベストマイコン福岡店 (092)781-7131
寿屋エレデ博多 (092)281-4411
長崎 ベスト電器長崎新地店 (0958)28-1333
熊本 寿屋本荘店 (096)372-5411
ベストマイコン熊本パソコン館 (096)332-4180
鹿児島 ベスト電器鹿児島パソコン館 (0992)23-2081
大分 ベスト電器大分パソコン館 (0975)32-9396
宮崎 宮崎寿屋百貨店 (0985)27-4111
那覇 ベスト那覇パソコン館 (0988)61-0505
TAKERU USERS CLUB
ユーザーズクラブ「TAKERU」を君は知ってるかい?会員になるとメンバーズカードがもらえ、TAKERUジャーナルが君の部屋に送られてきます
ブラザー工業株式会社
本社/〒460名古屋市中区大須3-46-15
TAKERU事務局☎(052)263-5895
名古屋営業所☎(052)251-2894/東京営業所☎(03)274-6916/大阪営業所☎(06)252-4234
●武尊設置店募集中。詳しいことは、上記のブラザー工業及び営業所にお問合わせください
資料請求券 MSX・FAN

忘れものを、届けにきました。

となりのトトロ

アニメーション映画　宮崎駿監督作品

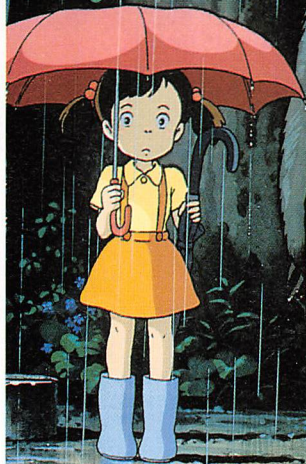
このへんないきものは
まだ日本にいるのです。たぶん。

■徳間書店作品

火垂るの墓

―ほたるのはか―

アニメーション映画　高畑勲監督作品　原作　野坂昭如

4歳と14歳で、
生きようと思った。

■新潮社作品

4月16日(土)全国東宝系公開

創刊1周年記念特別誌上イベント

春を迎えると、『MSX・FAN』の創刊のころを思い出すなぁ……というわけで、またまた今月もた〜くさんの記念プレゼントを用意。4月号よりうんと多いんだぜ！　期待してちょ。それから、イベントの報告もしたい。コナミのサウンド開発チームによるコンサートはかっこよかったし、『パロディウス』や『A1スピリット』のゲーム大会はみんな熱くなって挑戦！　とっても楽しい1日だった!!

創刊1周年記念イベント MSXわくわくドリーミン!

東京は3月の19、20、21日の3日間行なわれた。当日は発売前の『パロディウス』と『A1スピリット』のゲーム大会やコナミのサウンド開発チームによるゲームミュージックのコンサートがあった。ちなみに曲名は『F1スピリット』『サラマンダ』『パロディウス』『グラディウス2』。迫力満点でとにかく大満足！　そのほか、コナミの人気ゲームが40台のA1でできちゃったり、リンクスのイベント用特別チャットを体験したり、それにMファンのファンダムのコーナーと、とにかくもりだくさん。A1のコマーシャルで使ったアシュギーネの実物の展示もあったし、機会があったらまたみんなでわいわい楽しもうぜ！

春休み中に下記の日程で、創刊1周年記念イベントを開催。どこも熱気ムンムンで、スタッフ一同みんなのパワーに圧倒されてしまった！　今回は東京の日本科学技術館の報告をしよう。

地区	日　程	会　場
東　京	3月19日(土)20日(日)21日(月)	日本科学技術館
名古屋	3月29日(火)	栄電社テクノ名古屋店
大　阪	4月2日(土)3日(日)	ビジネスセンター三水アネックス
広　島	4月2日(土)3日(日)	ダイイチパソコンCITY
福　岡	4月2日(土)3日(日)	ベスト電器福岡本店

コナミ GAME MUSIC コンサート

↑コナミサウンド開発チーム。左はしは深見ミルク氏、ギターはM.古川氏

↓ふだんは裏方のサウンド開発チームをまのあたりにしてみんなちょっと緊張！

↑座っているのがコンピュータの上原氏、紅一点は倉橋嬢

ふだんは神戸のでかいビル(Mファン87年6月号ファンボイス参照)で、仕事にはげんでいるサウンド開発チームの方々もイベントのために衣装をそろえてギンギンにきめて登場。誌面ではそのサウンドをお届けできないのが残念！

←会場の入口。来てくれた人には特製のシールを配りました！

→ファンダムのゲームはついふんばってしまう！

←コナミのゲームが思う存分で気分爽快！

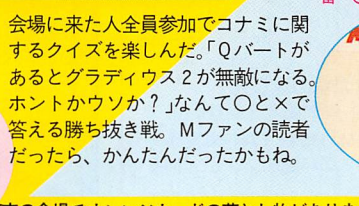
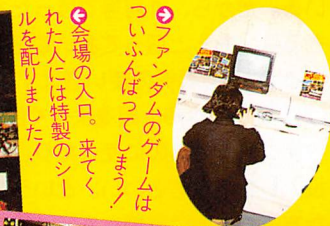
→後ろにいるモンスターがテレビに映ってるぜ〜！

→クイズの出題はコナミの紙尾さん

←新作『パロディウス』や『激ペナ』に熱中！

→これは三択クイズです。さて、答えは何番かな〜！

コナミゲーム博士

←クイズ…いてくる…んの賞品…

会場に来た人全員参加でコナミに関するクイズを楽しんだ。「Qバートがあるとグラディウス2が無敵になる。ホントかウソか？」なんて○と×で答える勝ち抜き戦。Mファンの読者だったら、かんたんだったかもね。

※東京の会場でオレンジカードの落とし物がありました。心…キに名前と電話番号を書いて編集部まで連絡をください。

第2弾 4〜6月号連続企画

5月号は合計184名

1年間のご愛読に感謝して、読者のみなさんに1年分(1日1個合計366個)のプレゼントをしよう……そう思って各メーカーさんやソフトハウスの方々にご協力をお願いしたところ、こころよく用意してくださった。おかげで、合計400名以上にチャンスあり!

さて、このプレゼント企画は4月号からの連続企画。だからプレゼントの番号が㊴からになっている(今月号から読んでるキミ、わかったかな?)。

締めきりは、人気のありそうなハードやアプリケーションはすこしのばして5月31日。ゲームなどはラインナップを変えて月ごとに締めきり。つまり、㊴〜㊾までの締めきりは4月30日(当日の消印有効)。右下にある①〜⑤は4月号にひきつづいて応募可能で、締めきりが5月31日というわけ。ここで注意ね。応募券は4月号のものから、6月号のまですべて共通に使えるようになっている。だから、4月号で残ったものを今月使うこともできるし、もっと取っておいて6月号で使うことだってできるのだ(応募券の使い道はすべてキミしだいというわけ)。そこらへんは頭をよ〜く使ってほしいのだけど、1枚ずつ別々のものに使ったり、同じものに応募券全部を投入しちゃってもいい。というわけで、ご協力いただいた方々に感謝の気持ちを忘れずに応募してね!

正しい応募のしかた

今回のプレゼントは4〜6月号連続。で、今回そのまん中の5月号、第2回めなのだ。ここでひとつ注意、応募券は3号共通して使える。だから、4月号の残りを今月の応募に使えるし来月に残しておくこともOK。自分で考えて、有効に使ってね。締めきりは㊴〜㊾のプレゼントは4月30日、①〜⑥は5月31日だ。当選者の発表は4〜6月号とも7月8日発売の8月号。それでは、応募方法のきまりをよく読んで、官製ハガキに応募券を1枚貼って送ってほしい。貼ってないと無効になってしまうので注意ね!

●応募方法
①ほしいプレゼントの番号と名前(赤い字で書く)
②名前と住所と電話番号(都道府県名と名前のふりがなも)
③所有機種名とRAM容量
④年齢と職業、学年
⑤MSX・FANへのメッセージ

●ハガキの送り先
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM「MSX・FAN」編集部
創刊1周年記念プレゼント係

前号からつづいてプレゼントは39番からね

※DはディスクRはROMの略です。

39 グラディウス2
5名 コナミ

➡泣く子もだまる超人気シューティングゲーム。MSX1/R

40 沙羅曼蛇
5名 コナミ

⬆むずかしいシューティングゲームなのだ。MSX1/R

41 夢幻戦士ヴァリス
3名 日本テレネット

➡Mファンの創刊号でおなじみのアクションゲーム。MSX1/R

47 ハイドライド3
5名 T&Eソフト

➡アクションRPGの不滅の名作。シリーズ完結編。MSX1/R

48 迷宮への扉
3名 電波新聞社

⬅やれば誰でもはまっちゃうスタンダードRPG。MSX1/R

49 ガルフォース「創世の序曲」
3名 ソニー

⬅映画を見たような感動のAVG。MSX2/D

55 プロ野球FAN
3名 日本テレネット

⬅プロ野球を美的感覚で楽しむ(?)ためのソフトなのだ。MSX2/R

56 バブルボブル
3名 タイトー

⬅何回遊んでもあきない。愉快なパズルアクション。MSX2/R

57 らぷてっく2
5名 デービーソフト

➡かわいいけど、むずかしいアクションパズル。MSX1/R

60 リップスティック
5名 フェアリーテール

➡5巻で1組だけど、それをバラバラに1巻ずつプレゼント。MSX2/D

61 勝手に成ジャン
2名 ハード

⬅クイズを解けば、ムフフグラフィックが出現。MSX2/D

62 PAC
5名 パナアミューズメントプロダクション

➡ハイドライド3などのゲームのセーブに使う。MSX1/R

65 ウルティマⅣ時計
2名 ポニーキャニオン

⬇黒の地に白いウルティマⅣのロゴが、メチャかっこいい。人気集中の時計

66 工画堂特製ディスクケース
10名 工画堂スタジオ

⬅大事なディスクはこの中にしまって大切に保管しましょう

67 デービーソフト・コレクション
15名 デービーソフト

⬆ぽこのノート、フラッピーとヴォルガードのステッカー、計5点

MSX・FAN 創刊1周年読者プレゼント

42 リターン・オブ・ジェルダ 5名 キャリーラボ

➡3D画面のシューティングゲーム。人気の高かった『ジェルダ』の続編。MSX2／R

43 プロジェクトA2 〜地上最大の標的〜 5名 ポニーキャニオン

⬅ジャッキー・チェンが飛んだり跳ねたりのアクションゲーム。MSX2／R

44 ディープフォレスト 5名 ザイン・ソフト

➡王女ジェナを助け出す痛快アクションゲーム。MSX2／R

45 忍者くん 〜阿修羅の章〜 5名 HAL研究所

⬅愉快なアクションゲーム。今月の十字軍で紹介。そっちも見てね。MSX2／R

46 アシュギーネ 〜復讐の炎〜 5名 パナソフト

⬅あのアシュギーネが復讐に燃えた……。マイクロキャビンの秀作。MSX2／R

50 殺人倶楽部 5名 マイクロキャビン

➡おとなむきのちょっとむずかしいAVG。MSX2／D

51 ラビリンス 5名 パック・イン・ビデオ

➡映画が原作のAVG。愉快な怪物のいる迷宮が舞台。MSX2／R

52 大戦略 5名 マイクロキャビン

⬅戦略を考える正統派ウォー・シミュレーションゲーム。MSX2／D

53 信長の野望〈全国版〉 5名 光栄

➡歴史を舞台にした超人気、国盗りシミュレーション。MSX2／R

54 F-15ストライクイーグル 5名 システムソフト

➡これぞ本格フライトシミュレータ。MSX2／D

58 キックイット 2名 セイカロモックス

➡フランス製のソフトだから、ちょっとハイセンスなパズルアクション。MSX1／R

59 キャッスルエクセレント 1名 アスキー

⬅むずかしいことが快感の人のパズルアクション。MSX1／R

63 軍人将棋 5名 パック・イン・ビデオ

➡表向きは軍人将棋のソフト。でも実体は……今月のゲーム十字軍でスクープ。MSX2／D

64 テグザー特製ポスター 20名

➡今はもう探したってどこにもない貴重なポスターなの！

68 挑戦！実用ソフト2 3名 アスキー

➡好評、実用シリーズの第2弾。これは本です

69 お嬢さまくらぶ特製トランプ 20名 TIM

⬅ただの付録じゃないの。税金を払ってる本格トランプなんだから〜♡

この5つは引きつづいて応募OK！

1 FS-A1FM 1名 松下電器

⬇ディスクドライブにモデムまで内蔵された、最新の強力MSX2

2 HBD-F1 3名 ソニー

⬆最新ディスクドライブ。プログラムのセーブもラクラク

3 FS-CM1 3名 松下電器

➡1200ボー全二重のモデム。パソコン通信で教養を高めましょ！

4 ハルノート 1名 HAL研究所

⬅本格的なアプリケーションソフト。MSX2／D+R

5 ミケランジェロII 1名 リットーミュージック

⬆便利で楽しいグラフィックツール。MSX2／R

4月号もた〜くさんのハガキをどうもありがとう！　いま整理のまっ最中なのだ。あまりにも毎日ドサドサ来るので気がヘンになそう。その分、抽選はたいへんだけど、がんばります。と、ここで来月の予告をちょっと。来月の目玉になりそうなのが、日本エレクトロニクスのマウス、T&Eのハイドライド3のトレーナーにエトセトラ。もちろんゲームも！

来月でこの企画も終わりだけど、はずれちゃった人の中からMSX・FAN特製スタンプを500名にプレゼント。これは人数が多いから、発送をもって発表にかえさせてね。ではお楽しみにね！

THE LINKS INFORMATION PAGE

オンラインで『竜宮帝国の逆襲(アドベンチャーゲーム)』が楽しめるってほんとのハナシ!!

いつも「リンクスはMSX専用通信だからグラフィック対応でとってもきれい」といいつつも、ずっと2色のページだった。でも、今月はばっちりその色をお見せしよう!

『竜宮帝国の逆襲』とは通信のAVGのこと!

リンクスでは3月の末から、またとんでもないイベントをやっている。何を隠そう、アドベンチャーゲームなのだ。その名も『竜宮帝国の逆襲』。何者かにさらわれてしまった、おとひめさまを助け出すのがキミの使命

おとひめさま♡

⬅何者かにさらわれちゃったおとひめさま♡

というわけなのだ。このゲームは『A1クラブ』のある建物の地下が舞台。地下迷路を進むうち、途中で出会うイカやタコから情報を得ながら進む。コマンドの入力は選択方式だ。

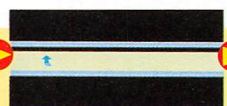
通信でも、画面はでかく美しいのだ!!

⬆入力は便利なコマンド選択。このバアサンは誰じゃ?

ステージは3つ。だけど通信ならではのボードあり

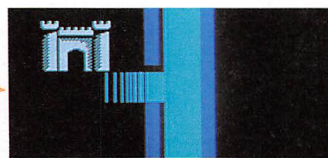
オンライン・ゲームだから、料金があまりかからないようにステージ数は3つになっている。で、せっかく通信なのだから、あるところのボードに匿名でメッセージを残しておくことができるんだ。そのボードを後から来た人が読んだりするわけだ。こういう体験はふつうのゲームじゃできないよね。リンクスならではの楽しさだ。

出発はここ

⬆『A1クラブ』のこの建物が、あやしい地下帝国への入口なのだ〜!

⬆地下は複雑な迷路になっている……らしい。ここにいるのはイカちゃん

⬆このあやしいタコツボは、聞くところによるとワープ・ポイントなのだそうだ

⬆ううっ、やはりワープだったのか〜!

匿名(とくめい)のボードあり

⬅この建物の中に入ると、匿名のメールが書きこめるボードになる。話題騒然、注目のメールはここだよ

キャラクタはサカナにカメ、イカにタコに……

舞台が竜宮というだけあって、登場するキャラクタはみんな海の生物(ザリガニみたいのもいたけど)たちばかりだ。イカにタコにカメなど、おなじみのやつらだ。こいつらからおとひめさまの情報を聞きつつ進む。でも、だいたいが敵だから始末におえないのだ。

右にざっとキャラクタを紹介しておくので参考にしてね。というわけで、かわいいおとひめさまを求めて、ずんずん地下奥深くにのめりこむのだった……。

⬆なんてイカ相の悪いやつ。ワナをしかけてる

⬆こいつはなんだ? ハイいそぎんちゃくです

⬆この人は何を隠そう、ただのおじいさんです

⬆大ボスのアメリカザリガニくんです

⬆こいつも大ボス。ニヤけたふぐはきらいだ

⬆タコツボです。ここからワープができる!

⬆大ボスなんだそうです。しつこいやつ!

⬆「ガンバレ!」といってるからには味方かな

⬆タイのキックボクシングのチャンピオン

リンクスも2周年で、入会は今がお得なの！

リンクスもついに2周年を迎える。長いようで短い感じだね。今では会員が約6000人にも増えている。MSXだけの通信なのにこの会員数は、けっこう多いほうなのだ。

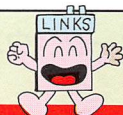
そこで、リンクスでは2周年を記念して、いま入会しようとする人に特別サービスを実施することになったんだ。この特典は入会時に、リンクスのゲームライブラリーの中から、ゲームを2本プレゼントしようというものだ。ほんらいなら5000円くらいする市販のゲームで、リンクスの特別価格（通信で送るので、いろんな手間がはぶけるため）では1500円〜2500円はしているもの。それを2本だから……計算すると、ずいぶん得することになるんだ。

対象のゲームは、アイレムの『ムーンパトロール』、ジャレコの『エクセリオン』、ソフトプロの『ラビアン』、タイトーの『フロントライン』、『チョロQ』、マイクロキャビンの『飛車』、ハル研究所の『ホール・イン・ワン』、『ぶた丸パンツ』、『ドラゴンアタック』などなどた〜くさんのタイトル。その中から、2本もらえちゃうというのだからすごい。

まだ、入会をなんだか迷っているキミ、料金も安くなったことだし、そろそろリンクスを体験してみたら……と思うきょうこのごろ。この特典は5月15日までの入会者のうち、先着500人が対象だ。早めに申しこむのが勝ち！

遊・アクセスガイド
（リンクス内のイベント情報）

日程	内容
毎金曜	●NWG『A1レーシング』〜チャンピオン勝ち抜き戦〜 毎週金曜日に人気NWG（ネットワークゲーム）『ミッドナイトラリー』と『A1グランプリ』を開催。『ミッドナイトラリー』は4/15、29に。『A1グランプリ』は4/8、22、5/6。キミは勝ち残れる自信があるかな？
4/10	●『世界一周クイズ』 指定された時刻にいっせいにスタート。クイズを解きながら、世界一周をしちゃおうというものなんだ。リンクス内で、チャンピオン戦の告知をするので、こちらにも挑戦してほしい！
開催中	●A1クラブ・オンラインAVG『竜宮帝国の逆襲』 左のページで紹介している、通信の中でアドベンチャーゲームをやっちゃえ！　というもの。『A1クラブ』の街の地下には不思議な世界が広がっているらしい。グラフィック対応のリンクスならではの自信作。

MSX・FAN・NET

なんのかんのといいながら、1年もつづいてしまっためいおう星通信です。ここには、はじめてメールを書いてくる人が後を絶ちません。ういういしくて、いまならどこか春らしい4月っぽいふんいきです。

というわけで、今月も2つだけメールを紹介しましょう。

ちょっと説明しておきますが、メールの文章の始めのところにPPDFAとありますよね。これはめいおう星通信のボードの整理番号。めいおう星通信にメールを送る人はこの番号あてに送るのです。これが届いたメールに出ないようにするには、番号を書いたあと改行すればいいのです。こういうところが初メールらしいところですね。かわいいっ、と思いません？

当めいおう星通信では、以上のようなすてきなメールを、いつでも待っています。筆不精なボード担当ですが、かならず読んでいますので、これからもこりずにメールをどしどし送ってねっ！

■MSX・FAN・NETのメニュー

- The LINKS ゾーン・メニュー
  - ゲームプラザ
    - MSX・FAN・NET（アンケートに答える）
      - ファンダムプログラムサービス（掲載プログラム提供）
        - プログラムダウンロード
        - プログラムマニュアル
      - コミュニケーションボード
        - ふせ字ウルテク
        - ゲームQ&A
        - 新作ゲーム情報
        - プログラムQ&A
        - めいおう星通信
        - 前号までのアフターケア
        - 次号のお知らせ

めいおう星通信

```
MFN N00203M                ¥2,180 *****
  FROM ID 6057962          ◆'88年02月
                           ◆ 09日17時
  PPDFAここまて゛きたらやるっきゃない!
   こんちは!こちら,LINKSた゛いすきしょうねん,
  ねっけつ12さいのはき゛お こうし゛ともうすものて゛
  す。もうとにかく,LINKSサイコー!ネットワークケ
  ゛ーム,ケ゛ームフ゜ラサ゛。A1クラフ゛etc.
   とくにMSX2をもってるひと,LINKSせす゛にM
  SX2はかたれない!ほ゛くもMSX・FANのしょうか
  いて゛LINKSにはいり,とってもたのしくつうしんし
  てるんた゛。きみたちた゛って,いっしょにMSX・FA
  Nをよんて゛るなかましゃないか。ここまて゛きたらや
  るっきゃない。レッツコ゛ーLINKS!
  (えらそうにいっても,し゛つははつメール)
                                  MSX・FAN
F1OK! NEXTBACKINDEXEND No.□
```

そうなんです。ここまで来たら、やるっきゃない。リンクスを思う存分楽しまなければ、ウソですぞ〜！

```
MFN N00203M                ¥2,180 *****
  FROM ID 6238133          ◆'88年02月
                           ◆ 11日12時
  PPDFAハロハロ!EVERY BODY!!
  と゛も、はし゛めましてのLittleて゛ーす。
  やっとねんか゛んのリンクスにさんかて゛きてうれしいよ
  ーと、さわいて゛いるきょうこのこ゛ろた゛す。
  し゛つはこれか゛はつメールなのて゛、すこしきんちょう
  しちゃったりしてるホ゛クて゛す。
  ホ゛クもMSX-FANをみてさんかしようとおもったわ
  けた゛けと゛、ほんとうにやってみないとこのおもしろさ
  わからないとおもうからEVERY BODYリンクス
  て゛、なかまになっちゃったりしよう!!
  と、いうところて゛Good By♥
                                  MSX・FAN
F1OK! NEXTBACKINDEXEND No.□
```

リンクスに入ろうと思ってもなかなか親を説得するのがたいへんなんだよね。入会、おめでとう！

THE LINKSについての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター（NGA）の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル リクルートビル8F 日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-211-3441

RPGぽい味が加わってゴルフゲームの本命登場

エニックス
☎03-366-4345

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

名前を登録してトーナメントにエントリーする

ちょうどRPGでキャラを作るときのように、まず自分の名前を登録する。登録できたら、トーナメントモードかトレーニングモードのどちらかを選んでプレイ開始。トーナメントはテレビでよく中継しているようなゴルフの試合をするモード。参加すると成績に応じた賞金がもらえ、賞金をためるとレベルが上がる。ただし、参加費用が必要（最低10万円。最初は100万円持っている）。トレーニングは同じホールに何回でもチャレンジできる練習モードだ。

↑メニュー画面。名前を登録するときはNEW ENTRYを選ぶ

↑名前を登録しているところ。RPGでキャラを作っている気分だ

ショットのリアルさは天下一品。経験と計算の勝負

トーナメントに優勝するまでは、名前を登録したときにもらった「カスタム　EX7」というクラブセットを使う。

コース1の1番ホールのティーグラウンドに立つと右の画面になる。データの意味は写真のまわりを参照のこと。

ショットの手順は、①クラブの選択（1W～4W、1I～9I、PW、SW、PTの16種類）②ねらう方向を決める③スタンス（足の構え。ボールを右に曲げたり左に曲げたりできる）を決める④打つ強さを決める⑤ボールを打ち出す高さを決定する（低い弾道のボールはトップスピンがかかるのでよく転がり、高い弾道のボールには強烈なバックスピンがかかる）。このうち①れる（計算と経験がものをいう）。④～⑤は一定周期で動くバーを止めるタイミングで内容が決まる（ここは反射神経の勝負）。

操作説明

何の操作をしているところなのかが表示される。クラブ、アングル（打ち出す方向）、スタンスの順に決めていく。

ティーグラウンド

どのホールもこのようなティーグラウンドから打ち始める。注意深く打とう。いいスコアは的確なティーショットから。

ホールの情報

ホールの基本敵なデータが表示される。ここはコースの1番ホールで、パー（規定打数）は4。ティーグラウンドからグリーンまでの距離が319メートル、と読むのだ。

ボールの状況

ボールがどんなところにあるのかが表示される。

↓草地に入った

↑フェアウェイ

ショット数と順位

現在のショット数と順位が表示される。

スイングの強さとボールの飛ぶ角度

打つ強さとボールの飛ぶ角度を反射神経で決定。場合により表示位置が変わる。

モードとスコア

トーナメント中かトレーニング中かの表示と、現在の通算スコアの表示。気になる数字だ。

グリーンの情報

そのホールのグリーンの情報が表示される。詳細は本文。

風向き表示

矢印は風の向き、数字は風速を表している。同じホールでもプレイするたびに風向きや風速が変わる。

スタンスの状態

スタンスで打ったボールを変化させることができる。クローズドスタンスだと左に曲がり、オープンドスタンスだと右に曲がる。曲がり方は風の影響などによって変わる。

グリーンでは芝目と傾斜に注意してパッティング

コース1の1番ホールのグリーン。カップの位置は毎回変わる！

ボールがグリーンのまわりまでいくと、グリーンがずんとアップになって左の写真のようになる。ボールがグリーンに乗っていないうちはふつうにクラブ選択できる。乗ると自動的にパターを持つ。

画面下のグリーンの情報は、芝目の方向と芝の種類だ。芝目の向きには8方向あり、ボールが転がるとき矢印の向きに力を受ける。芝の種類はコーライとベントの2つ。ベントは芝の抵抗が小さく転がりが速い。コーライは抵抗が大きく転がりが遅い。

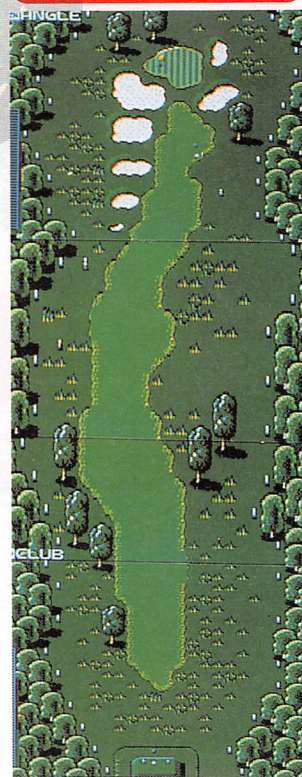
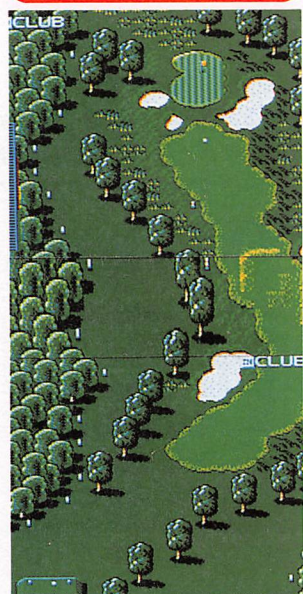
パットには、グリーンの起伏も影響する。たとえば左のグリーンでは手前のほうが高くなっている。傾斜が急なほどボールは低いところへ転がろうとする。高いところから低いところをねらうときは弱く、逆の場合は強く打たないと思いどおりにいかない。とくに抵抗の小さいベント芝のときは大きな影響を受ける。

うつくしくむずかしい。味わい深い4コース72ホール

用意されているホールの数は4コースぶんの72ホール。ただし、すぐにプレイできるのは、トレーニングモードやもっともやさしいトーナメントのENIX(エニックス)オープンが行われるコース1だけ。コース2以降には、プレイヤーのレベルが上がるまで入れないのだ。

コース1はパー72。133メートルのショートホール(7番)から486メートルのロングホール(8番)まで、山あり谷あり池越えありの、とてもうつくしいコースだ。

ここにならべてあるのは、フェアウェイの中央に大きな起伏のある4番ホールや池越えのある7番ホールなど、コース1から選んだとくに印象的なホール。マップを眺(なが)めているだけで、ティーショットはこう打ってセカンドは3番アイアンで……などとシミュレートできるのも『ワールドゴルフII』の魅力だ。

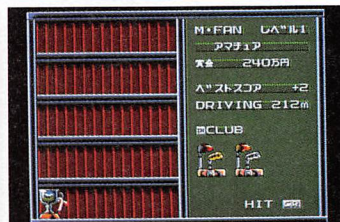
コース1 1番ホール

コース1 4番ホール

コース1 7番ホール

コース1 8番ホール

トーナメントに優勝して賞金をかせぎレベルアップ

トーナメントが終了すると参加者全員のスコアが集計され、順位が決まる。そして、順位に応じた賞金がもらえる。優勝すると高性能クラブなどの賞品がもらえるかも。

また、獲得賞金によってアマチュアからマイナープロへ、さらにはトッププロへとプレイヤーのレベルが上がる。レベルが上がれば、コース2以降で開催されるトーナメントへも参加できるようになるのだ。もちろん、そういうトーナメントのほうが賞金も参加費用も高い。

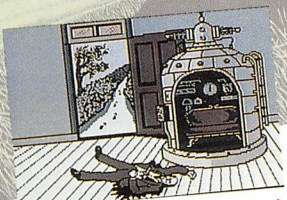
初優勝。賞金100万円と賞品の高級クラブセットを獲得した

自分の状態を見る。手持ちのクラブセットと獲得した優勝カップが表示される

セピアカラーが美しい、ムードたっぷりのAVG

シンキングラビット
☎0797-73-3113

媒　体	2DD(2枚組)
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	7,200円

親友メイ・エルガーが消そくを絶った!

ある日、新聞記者のジェリー・ランドルフのもとにひとつの郵便物が届いた。彼女の親友、メイ・エルガーから差し出されたその包みの中には、1冊の日記があった。メイの父親、エルガー博士は時間に関する研究に没頭していて、その研究の成果を軍部が狙っているらしい……。日記にはそんなことが書いてあった。それからしばらくして、親友からの郵便物に不安を抱くジェリーに、さらにショッキングな連絡が届いた。「メイが行方不明になった!」。メイの安否を気づかったジェリーは、先輩記者であるロイ・スティーブンスといっしょにメイの住む町である、ゲイルスバーグへと旅立った。はたしてメイはどこに消えてしまったのだろうか?

↑メイの行方を追ううちに、やがて博士殺害事件に遭遇する

コマンド入力はセリフを考えて

最近のAVGのゲーム進行は、簡単なコマンド選択方式がほとんどだ。ところが、このゲームでは懐かしさを感じさせる文字入力方式を採用している。基本的に名詞+動詞という文法でコマンドを入力し、英字・ローマ字・カタカナ、それに3つの混じり文でも受けつけてくれるのだ。たとえば、ドアを見たいときは「DOOR LOOK」「DOA MIRU」「ドア　ミル」といったふうにコマンドを入力すればいい。ただし、受けつけてくれるコマンドは限られているので、言い回しが少しでも違うと先に進めなくなる。場面と状況を把握(はあく)して、セリフを入力しよう。

↑これは悪い入力例。もっとピッタリのコマンドを考えなければ

↑思った通りの行動ができると、とても気持ちがいいわけだ

この物語の登場人物たち

この物語にはたくさんの人物が登場し、だれもかれもが個性的な人間ばかり。彼らにメイに関する情報などを聞きながら、捜査を進めていくのだ。彼らのうちのだれかが、犯人かもしれないことを忘れないように。

ロイ・スティーブンス&ジェリー・ランドルフ

ハンフリー・ボガードとイングリット・バーグマンを思わせる美男美女。この2人の新聞記者が行動をともにし、事件を解決するために活動するのだ。

↑映画のワンシーンのような2人

レイノルズ

←エルガー博士の助手。博士から部屋にだれも入れるなと言われていたらしい

メイ・エルガー

←ジェリーの親友でエルガー博士の一人娘。現在は行方不明だが、いったい……

老婦人

←何を聞いてもほほえむだけの彼女は、事件の重要な秘密を隠しているのかも

ジョン・ロックホップス

←気のいいカウボーイ、ジョン・ロックホップス。隣人の死を悲しんでいる

トーマス・ゴーフィン

←しがない植木屋の主人トーマス。むかしは金物屋をやっていたらしいのだが

ジャック

←引っ越してきたばかりなので、土地のことはまったく知らないというジャック

事件のあった町、ゲイルスバーグの現在・過去

アメリカの片田舎といってもいい町、ゲイルスバーグ。このさびしい町を舞台として物語は進んでいく。町はさほど広くもなく、そこに住む人の数も多くはない。彼らへの聞きこみが捜査の基本だ。

あとでも説明するが、捜査が進むにつれて、やがて物語の舞台は1916年のゲイルスバーグに移ることになる。下の「ゲイルスバーグの町なみ」を覚えておけば、過去での捜査がラクになることだろう。

1945年

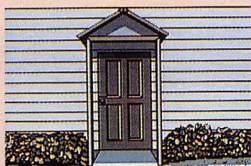
ここはトーマスの家。今は植木屋を営んでいるのだが……

1916年

その昔は金物屋さんだったのだ。同じ場所でもこんなに違うのだ

現在(1945年)のゲイルスバーグの町なみ

老婦人の家

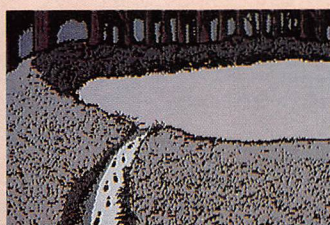
ここの住人の老婦人は、何を聞いてもほほえむばかり。何かあるはずだ。

この建物には、入れない部屋があるのだが……

植木屋

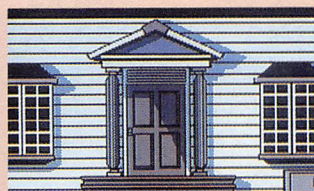
ゆりいすに腰かけた老人。彼には花束をもらえるのだが、何に使うものなのだろうか。

彼から花束をもらうこと！

丘

メイの失踪事件を調査するうちに、やがてエルガー博士が殺されたことを知る。彼が殺された部屋に残された足跡をたどっていくと、この丘で突然消えてしまう。いったい犯人はどこに消えたのだろう。

ここで足跡が消えているということは、犯人が消えたとしか考えられない。どんな移動方法を取ったのだろう？

エルガー博士の家

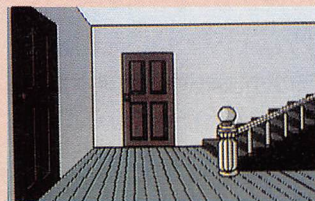
ロイとジェリーの2人が最初に訪れる家がここ、エルガー博士の家だ。もちろん、ここにはメイの姿は見あたらない。そればかりか、エルガー博士が研究室で死体となって発見されるのだ。その研究室には、何やら複雑で奇怪な装置が置かれている。いったい、博士を殺した犯人はだれなのだろうか。そして、この装置の正体はなんだろうか……。

ドアをノックすると助手の姿が…

親友のメイの部屋は2階にある

廃屋

今にもくずれそうな廃屋には、過去に行くために必要なものがある。

ジョン・ロックホップスの家

ここには年老いたカウボーイ、ジョンが住んでいる。彼にも話を聞こう。

中に入るとやっと話が聞ける

ジャックの家

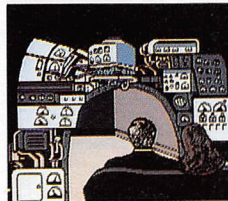
売れない物書きのジャック。神経質そうであまりまじめに返事をしない。

こざっぱりとしたいい家だ

そして舞台は過去へとうつる

エルガー博士の部屋に置かれた装置。多くの計器やスイッチがついたこの装置の正体は、博士の研究の成果であるタイムマシンだったのだ。

やがて、このタイムマシンを利用して、過去へと犯人を追跡することになるのだ。

『殺人者は時空を超えて』というサブタイトルが、ゲーム後半になって重要な意味を持ってくるのだ……。

タイムマシンに乗って時間の旅を体験する

とびらを開けるとそこは過去の世界だ

発売中

酒とタバコと血のにおいをただよわせるハードなAVG

FAN NEWS

殺人倶楽部 Murder Club

マイクロキャビン
☎0593-51-6482

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	7,800円

★事の起こりは、若き実業家の死だった…

都会の雑踏からのがれた郊外の静かな町、リバティタウン。ある夜、この町で1つの殺人事件が起こった。被害者は自動車販売会社の社長ビル・ロビンズ。捜査が進むにつれてこの事件の裏にある複雑な背景が見えてくる……。

といった感じで始まるこの物語は、まさにハードボイルド小説の世界だ。「恋愛と殺人はいつも巧妙だ」という広告どおりに、そのプロット(物語のしくみ)は複雑で奥深い。グラスを傾けながら味わいたい大人のAVGだ。

↑被害者ビル・ロビンズ。するどい刃物で、背中をひと突きされていた

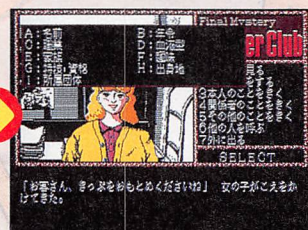
↑『殺人倶楽部』というタイトルには重要な意味が隠されている

★かんたんなコマンド選択で、事件の推理に専念できる

プレイヤーの役所(やくどころ)は才能のある刑事J．B．ハロルド。捜査に専念できるように、かんたんなコマンド選択でゲームが進められる。

コマンドを入力すると画面の中央にウインドウが開く。たとえば「関係者について聞く」というコマンドを選べば、名前に聞き覚えのある人物のリストがウインドウに表示される。ここで話を聞きたい人物を選べばいいのだ。

もちろん、捜査が進展するほどリストされる項目の数も増えていく。

↑コマンド選択を画面で紹介する。「関係者について聞く」を選ぶと……

↑ウインドウが開いて、J.Bの知っている関係者のリストが表示される

★よき相棒たちの協力を得れば、解決への道が開かれる

↑彼女のいれてくれる1杯のコーヒーが、捜査の疲れをいやしてくれる

なんにせよ相棒がいるというのは心強い。彼ら(彼女だったり資料室だったりもする)には遠慮などせず、こまったことがあったら相談するべきだ。それによって謎が解けることが多くあるのだから。

たとえばこんなことがある。検事に家宅捜査願を提出すれば、捜査できる範囲が広がる。また、発見した証拠品を鑑識に調べてもらえば、新たな事実が浮かび上がるのだ。

彼らの協力のもとに捜査を進めていかないと、事件が迷宮入りするかもしれない。

捜査状況が明示される

今は入院中の同僚、ジャド・グレゴリー。捜査にしばし別れを告げて彼に会いにいけば、現在の捜査状況、そして彼の励ましのことばが聞ける。

↑あやしい場所や人物に出会ったら彼に捜査令状や逮捕状を請求する

↑遺留品や証拠品を発見したときはかならず鑑識で調べてもらうように

↑資料室のファイルを調べれば意外な事実が判明するかもしれない

↑彼のことばに耳をかたむけ、状況を把握(はあく)しなおして捜査を再開しよう

★現場100回、聞きこみ200回が捜査の基本だ！

波ひとつない海のような、静かなたたずまいを見せるリバティタウン。海面下では欲望と犯罪が渦巻いているのだが、人々は気づかずにいる。J．Bはリバティタウンを奔走して事件解決の糸口を探し出さねばならない。

捜査の基本は「現場100回」。いったん捜査した場所でも何回か足を運ぶうちに新たな手掛かりを見出せるかもしれない。もちろん、聞きこみも同じ。新しい人物を知ったら、その人のことをすべての関係者に聞くのが定石だ。

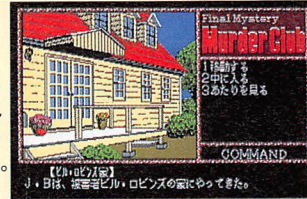
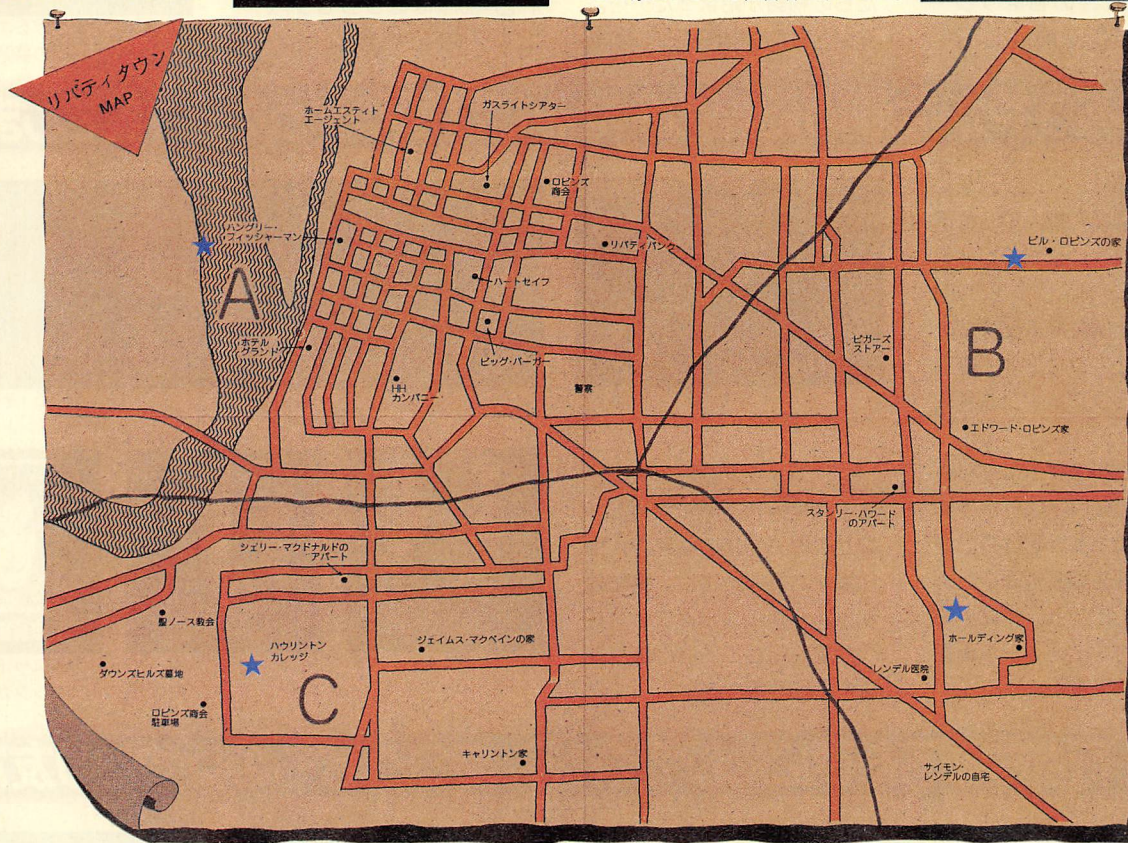
↑これがリバティタウンの全体図だ。大きく３つの地域に分かれている

↑何地区のどこどこというように選択式で捜査に行く場所を指定する

●ハングリーフィッシャーマン

事件当日ビル・ロビンズが最後に立ち寄ったというパブ。彼はある常連客と口論していたらしいのだが……。この店のピアニスト、サラ・シールズはあとで重要な証言をしてくれるはずだ。

●ビル・ロビンズ家

被害者ビル・ロビンズの自宅。彼にはジャネットという妻がいるのだが、現在はビルの妹ケイトの嫁ぎ先であるホールディング家で静養しているという。この家にいるのは被害者の弟だけだ。

リバティタウンMAP

これがリバティタウンのマップ。これは捜査資料としてゲームに付属している紙製の地図だ。また、マップの裏面には人間関係を記録するための表がある。このほかにも捜査に使う資料や捜査手帳などの小物が付属している。資料を活用すれば捜査がしやすくなるだろう。

●ハウリントン・カレッジ

ビル・ロビンズの死体は、ここハウリントンカレッジの駐車場で発見された。死体の第１発見者は警備員のモートン・ブラッドレー。彼に会えば発見状況などを教えてもらえるだろう。

●ホールディング家

ビル・ロビンズの妻ジャネットは、現在この家で静養している。固く口を閉ざしている彼女。事件のショックが大きかったのだろうか。それとも別の理由でなにもいわないのだろうか……。

NYの光と影を見せてくれる本格ミステリーAVG

マンハッタン・レクイエム

Manhattan Requiem

闇に翔ぶ天使たち

Angels Flying In The Dark

⬅ソフトについてくる、さまざまな捜査資料

リバーヒルソフト
☎092-771-0328

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	7,800円

刑事J.B.ハロルドのもとに、あらたな殺人事件が舞いこんだ

ビッグアップルシティ・NY(ニューヨーク)の、とあるアパートから女性が身を投げた。NYでは平凡な事件だが、J．Bにとっては悲しい出来事だった。自殺した女性の名はサラ・J･シールズ。以前、J．Bにとって重要な証言を与えてくれた女性だった。

こうして、J．Bはふたたび難事件を抱えこむ。欲望の街NYを舞台に、悲しき天使たちの物語が始まった……。

MSXでは同時に、しかも別々の発売元から出てしまったが、前ページ『殺人倶楽部』とこのソフトは同じJ．B．ハロルド・シリーズの第1弾と第2弾で、オリジナルのPC-98版はどちらもリバーヒルソフトの開発だ。

⬆静かに語りかけるオープニング。暗く悲しい物語の幕開けだ

あざやかな画面処理の手なみには思わずうならされてしまう

うまい酒は、やはり、居心地のよい酒場で飲んでこそ味が引き立つというものだ。『マンハッタン・レクイエム』のシナリオは最高の出来だ。そして、そのシナリオの味を引き出すグラフィック処理も絶品だ。

このソフトのグラフィックは、わざわざNYに行って実在する建物や風景を写真に撮って、それを画像処理したのだそうだ。だから、妙にリアルで本格的なイメージが画面から伝わってくる。

グラフィック処理のすばやさ、スマートさも一級品だ。なかでも、建物のなかの人物が表示されるときに、画面のすみからスルスルとウインドウが現れるところなどは、みごとというほかない。

⬆建物に入ると、その内部がモノトーンのグラフィックで表示される

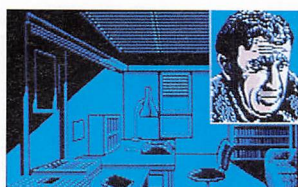
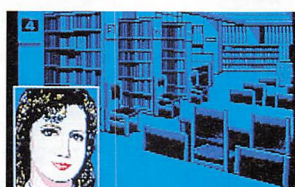
⬆そしてそこにいる人物の肖像が画面のすみからスクロールしてくる

⬆コマンドを選べば、それに応じた項目をならべたウインドウが開く

⬆証拠品は画面の右下に表示される。通常はJ．Bのシルエットがあるが、必要に応じてそれが左右に動き、選んだ証拠品のグラフィックが現れる

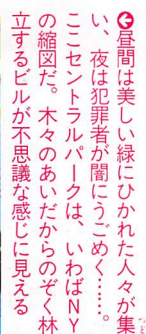
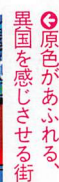
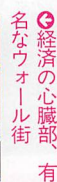
行きづまるたびに助けてくれる、持つべきものはやはり友だ

友人はかけがえのない宝物だ。J．Bのように刑事という職業につくものにとってはなおさらに、である。『マンハッタン・レクイエム』において、J．Bに助言を与えてくれる人物は2人。

1人はジャド・グレゴリー。『殺人倶楽部』でもJ．Bに励ましのことばをかけてくれた、かつての同僚だ。もう1人はジェーン・グレゴリー。市立図書館に勤務する、ジャドの娘だ。2人に感謝。

⬆今は保険の調査員をしているが彼もむかしは腕ききの刑事だった

⬆市立図書館に勤めているだけあって古い新聞記事などに詳しい

マンハッタン観光気分を味わいながらの捜査も、悪くはない

事件の捜査はマンハッタン島を中心に進展していく。ハドソンリバーの岸向かい、たとえばブロンクスなどは舞台とならない。NYのマンハッタン、ではなく、マンハッタンがNYだ、ということばが思い出される。

捜査資料のマップ(写真下)を見ながら、最初は観光気分で取材を進めるのも悪くない。捜査が進むとともに行ける場所が増え、やがて事件の全体像が見えはじめる。

ウォール街

経済の心臓部、有名なウォール街

チャイナタウン

原色があふれる、異国を感じさせる街

セントラルパーク

昼間は美しい緑にひかれた人々が集い、夜は犯罪者が闇にうごめく……。ここセントラルパークは、いわばNYの縮図だ。木々のあいだからのぞく林立するビルが不思議な感じに見える

NYのサブウェイよりもっと複雑な、人間関係を理解するには

モッド通り行きの地下鉄なら、34丁目駅、14丁目駅、西4丁目駅……。NYの地下鉄は数字ばかりでわかりにくく、そのうえ、複雑きわまりない。

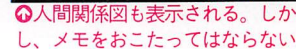
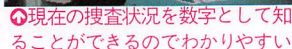
しかし、「サラ・J・シールズ」事件は、その人間関係や事件背景の複雑さにおいて、NYの地下鉄に劣ることはない。捜査が進むにつれて「サラ・N・シールズ」、「サラ・O・シールズ」という2人の女性の自殺事件がからんでくる始末なのだから……。

行きつけのバーでのギブスン1杯が安らぎを与えてくれる……

捜査に疲れたときには、なじみの酒場に立ち寄るのも悪くはない。軽くギブスンでも飲んでいるあいだに、現在の捜査状況、そして明らかになった人間関係を知ることができる。明日のために乾杯！

J.B好みの酒を黙って差し出すバーテンダー。彼はわかる男だ

現在の捜査状況を数字として知ることができるのでわかりやすい

人間関係図も表示される。しかし、メモをおこたってはならない

ディクショナリー

文中で「ビッグアップルシティ」ということばがあるけれど、知らない人もいるかもしれないので説明しておこう。これは、1929年の大恐慌のときに、職を失った多くの人々が、NYの街頭でリンゴを売り歩いたことが由来のことばでNYを指す。また「NY」はもちろんNew York(ニューヨーク)の略。Tシャツなどでよく見かける。

発売中

FAN-NEWS

勇者は仏教の教えにしたがってこの地に平和をもたらす

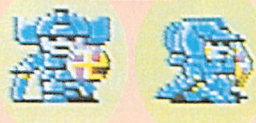
エニックス
☎03-366-4345

媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	7,800円

まず人間界を平和にしてアクションRPGからAVGに

主人公の目的は聖地ガンダーラに平和をもたらすこと。

まず人間界を平和にするのだ。それには怪物たちと戦って、経験値、お金などをためて強くならなくちゃ。そしてこの世界のボスをやっつけて仏舎利壺を手に入れ、邪悪なものたちを封じこめるのだ。

すると、人間界が平和なり、人間たちがうろうろと歩きまわるようになる。今度はこの人たちにインタビューしてこの先何をすればいいかを、調べるのだ。何しろまだ平和にしなければいけない世界はいくつもあるのだ。

↑エニックス好みの2等身キャラ

←連続で攻撃できるけど、自分もダメージをうけるぞ

←とても有効だけどMPを消費するので限りがあるぞ

↑旅の途中で人助けというありがちな設定なのね

↑お墓の中の人のために仏舎利壺を求めてコワイめにあうはめになる

→強くなると新しい刀をくれるのさ

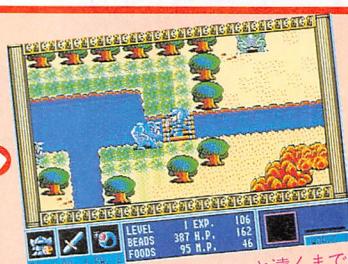
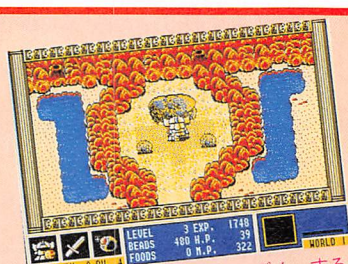
←法力をさずけてくれる。サンキュ

←HPが少なくなったらこの木にお世話になる。前でひざまずくとHPが満タンになる。ただし、ビーズ（お金）がないと効果がない

実録 勇者カモシダ 旅の始まり

●とにかく強くするしかない

ここガンダーラの地に足を踏み入れた者は、聖なる戦いの旅に出る。カモシダもそんな勇者のひとりだ。まだ、怪物を相手にするのはコワイ。どんどんよけてとりあえず近くの家に逃げこんだ。そこには不動明王がいて、お前に用はないという。そして、法力をみろく菩薩にもらえと。ふたたび怪物たちをよけつつさらに東へと進む。みろく菩薩に会うと約束どおり法力をくれた。さあ、ここまできたら戦うしかない。どんどん敵を倒して、経験値をためてレベルアップしようではないか。

↑スタート直後。こわいけど黄色のヤツらなら戦ってみてもいい

↑法力ももらったしちょっと遠くまできた。怪物は色によって強さが違うぞ

↑近くの菩提樹前でひざまずく。すると画面がひかってHPが満タンになる

↑ストーパーを発見。ここに仏舎利壺をはめこめれば人間界が平和になるの

↑かなり遠くだとやっぱり敵はものすごく強い。HPが100以下になりそう

攻略するならマップを作ったほうがとっても楽だと思う

どこに何があるか。誰がどんなことをいったかをおぼえなくちゃ解けない。それにはマップが有効というわけ。

スタート地点から右に3画面分ぐらい、下に2画面ぐらいのマップを作ってみた。まんなかの家には不動明王、右の家にはみろく菩薩がいる。また右はしに菩提樹がある。このへんは何度も通るところ。

先はとっても長い。いったいどんなことが起きるか……

人間界からは洞窟などをとおって、地獄界、畜生界、天上界に行ける。そして、さらにその奥にまだ世界が広がっているらしい。ただし、これらの世界に行くには、まず人間界を平和にしなくちゃダメ。そうしなくても行けるけど、いってもムダだし、からだが思うように動かないのだ。

人間界を平和にしたからといって、あわててほかの世界に行くことはない。出てきたいろいろな人々と会話して、この世界のことを調べるのだ。それがほかの世界へ行くための準備となるのだ。

十分に聞きこみをして、準備が整ったらまず、地獄界から攻略に行こう。

↑まだ人間界をクリアしてないけど、地獄界へ行ってみようかな

↑気持ち悪いなぁ〜。しかも剣で攻撃できない！　戻らなくちゃ

↑人間界が平和になるとたくさんの人が出てくる。話を聞こうよ

●穴に入りいろんな人と会う

人間界にはじつにたくさんの人間がいる。しかし、平和にするまでは限られた人にしか会うことができない。

レベルアップをしながら、マップ上をすみからすみまで歩きまわった。そして、いろいろな場所に穴が開いているのを発見した。その穴のなかに怪物をさけて暮らしている人々がいたのだ。

最初に入った穴は、戸が閉められていて誰にも会うことができなかった。2つめに見つけた穴には長老がいた。彼には古文書をもらった。ただし、彼もカモシダも内容を解読することはできなかった。つぎにMPを回復できる法石を売っている商人と会うことができた。満タンサービスというのがうれしい

家を発見した。さっそくなかに入るとそこには薬師如来がいた。人間界を解放すれば仏薬というアイテムをくれるという。がんばってクリアしなくては……。

まだまだかもしだの苦難の旅は続くだろう。

→あれっ！　せっかく入ったのになあ。平和にしないとダメなのか

←ズブズブっと穴に入ってみよう。何があるのかな

←迷路のような中心に穴を発見。ここに入ってみよう

→おお初めて人間と会えた。しかもかなり重要なものがもらえたぞ

←砂漠のようなところにも穴が。なんかいい予感が…

→よかった。ちょうどMPが0になってたんだよね。満タンにして

→わっ！　人じゃなかった。わかりました。解放したらまた来ます

←水際に家を発見。どんな人が住んでるのかなあ

発売中

戦略的要素を加えた新タイプのシューティング

FAN NEWS

ストラテジック・マース STRATEGIC MARS

デービーソフト
☎011-251-7462

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	6,800円

刻々と変わる戦況をつかんで戦略をたてよう!!

反射神経を要求するシューティングが好きなキミにも、頭を使うシミュレーションが好きなキミにも、存分に楽しんでもらえるゲームがこの『マース』、宇宙空間を舞台にした戦略シューティングだ。

敵の部隊と戦い、資金量を表しているFUNDS（ファンド）を増やし、装備を強力にして、敵のマザーシップ破壊にのりこむのが目的。ただし、敵もだまって見ているわけではなく、味方の基地にじわじわと攻撃をしかけてくる。しっかりと今の状況をつかみ戦略をたて、基地を守りつつ敵のマザーシップをねらうのだ。このへんが、『マース』のシミュレーション的な性質というわけだ。

メインスクリーンには情報がてんこもりだ！

★自機位置

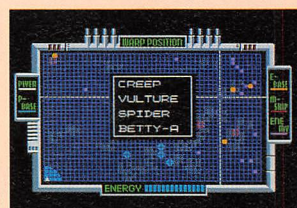
メインスクリーン上の白い点が、キミの操作する自機の位置だ。高性能な宇宙艇だけど長距離のワープ時にはかなりのエネルギーを消費するぞ。ワープ前には、エネルギーの残量を確認しておこうね。

★味方基地

メインスクリーン上、青色の点が味方の基地だ。左下のすみにある大きな4分の1の円は味方の本拠地で機能は基地とまったく同じ。本拠地と基地では装備の購入とエネルギーの補給ができるんだ。

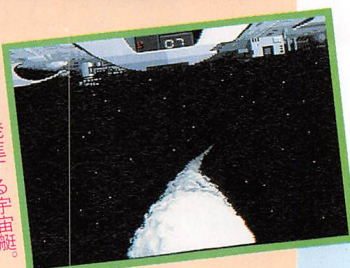
↑味方の基地が敵に攻撃された場合は、すぐに防御支援に行こう

★ワープレーダー

正確には「ワープレーダー」じゃなくて、「ワープ機能」と「レーダー機能」を合わせ持った装置だ。ワープ機能はいたって単純。メインスクリーンのワープしたい場所に縦軸と横軸を合わせてAボタンを押せば、かっこいいデモつきで出撃できる。レーダー機能は敵の戦力を探るもので、戦力を知りたい敵の位置に縦軸と横軸を合わせてBボタンを押せば、敵機の種類、部隊編成などがひと目でわかる。

↑画面中央に表示されているウインドウ内のデータが敵の戦力

★敵位置

メインスクリーン上の赤い点が敵の部隊、黄色の点が敵の基地、そして大きな赤い点が敵のマザーシップだ。これらの点にワープするとシューティングシーンになるのだ。それぞれ編成が違っていて変化に富んだシューティングが楽しめる。基地やマザーシップには防衛部隊もついている。

↑↑基地から発進する宇宙艇。煙をはいていく姿がかっこいい

自機はもちろんオプションもパワーアップできる!!

自機のパワーアップは、すべて味方の基地か火星で装備を買うことでおこなう。このときに必要な資金量を表すのがファンドで、この数値を装備と交換するのだ。スタート時は、ファンドが0なので、まず敵の部隊を倒して、ファンドを増やそう。敵の部隊との戦闘はなんとかしのげるけど、マザーシップにはかなりの装備が必要だ。とくにエンジンは、まっさきに買っておいたほうがいい。自機ははじめはとても動きが遅いので、敵の弾をよけるのもひと苦労というありさまなのだ。

自機には2機のオプションがついていて、オプションごとに武器を装備することも可能だ。いっぺんに3種類の武器が持てるというわけだ。

楽しく買物しよう!

下の3つは機体の能力を高める装備。エンジンは必需品だ

こっちは攻撃力を高める装備。いろんな種類の武器がそろってる

多種多様な武器で装備充実!!

3WAY

3方向に射撃できる。右3方向、左3方向用もある

WIDE-L

前方に広がるレーザーが撃てる。かなり強力な武器

LASER

レーザーが撃てる。通常の弾よりずっと強力だ

HOMING

3つの誘導弾が敵の弱点めがけて飛んでいく

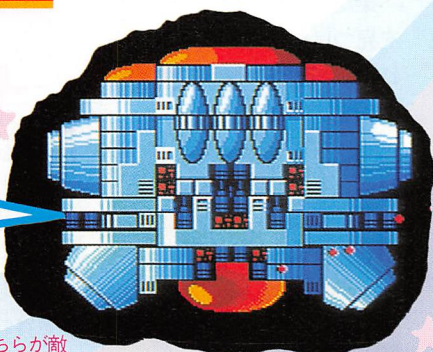
MISSILE

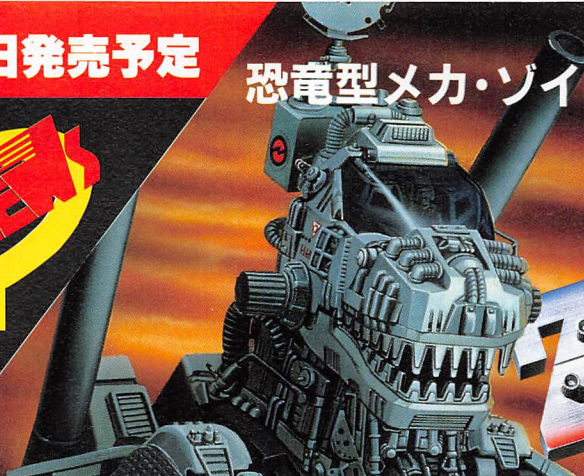
シューティングシーンにかわるまえに、ミサイルを敵の部隊にいっせいに発射する。これを使って敵機の何割かを倒しておけばシューティングシーンでの敵の数が少なくなり、戦いがかなり有利にすすめられる

シューティングシーンにはデカキャラも登場!

敵位置にワープすると、シューティングシーンになる。なるべく多くの敵を撃破してファンドをかせごう。そしてマザーシップ破壊のために装備を充実させよう。敵基地やマザーシップは巨大だが何か所かの急所があるので、そこを破壊すれば倒せるぞ。

敵の動きは自機にくらべてかなり速いので慎重にね

こいつがマザーシップ。3画面分ぐらいあるかなりのデカキャラだ。なかなかの迫力でせまってくる

そしてこちらが敵の基地。マザーシップには負けるけど大きいぞ!

これは裏ワザ。スロット2にROMを差してゲームをすると敵機も自機も巨大化。当たり判定がキツイけど、おもしろいぞ

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	パスワード
価格	5,800円

帝国軍の首都に攻めこみ、ゼネバスを倒そう！

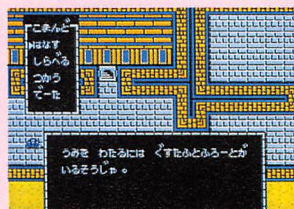
宇宙のかなたにゾイドという惑星があり、共和国とゼネバス帝国という2つの国が互いに恐竜型戦闘メカ・ゾイドを開発して長い戦いの歴史を重ねていた。

キミは共和国側の1体のゾイド・ゴジュラスのパイロットとなり、縦にも横にもスクロールする広いマップをさまよい、点在するすべての砦(とりで)や街を帝国から奪い返そう。途中、情報やアイテムを集め、帝国の首都に君臨するゼネバスを倒すのが最終目的だ。

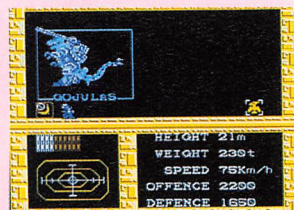
果たしてキミは帝国の首都を見つけだしてゼネバスを倒し、共和国側を勝利に導くことができるか！

↑画面いっぱいにスクロールするマップ移動シーン。かなり広い

●まずは情報収集

マップ上に点在する街、砦、首都などでは、すべてのゾイドと話をして情報収集するようにしよう。次にとるべきキミの行動のヒントが得られるはずだ。

↑ある砦にいたゾイドから、海をわたるためのヒントを聞いた

●早いうちにパワーアップ

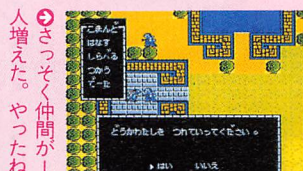
始めは比較的弱い敵を攻撃して階級を上げよう。階級とはRPGでいうレベルのことだ。階級が上がればエネルギーの最大値がアップし、武器も入手できるぞ。

↑階級も上がり装甲パーツ、キャノン砲を入手したゴジュラス

●街を奪い返す

敵の占領下にある街や砦を奪い返すには、そこにいる帝国軍のゾイドを全滅させなければいけない。そうすればエネルギーの補給が受けられるようになるのだ。

↑赤いゾイドは帝国軍だ。ヤツらを倒さないと街は取り戻せない

●編隊を組もう

街で会話していると、なかには「戦いに連れていってください」というゾイドが現れる。必ず連れていこう。戦闘は味方が多いほうが有利だ。

→さっそく仲間が1人増えた。やったね

←サラマンダー。空を飛ぶことができる

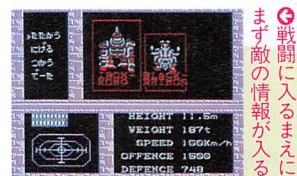
←ゾイドマンモス。攻撃力がバツグンだ

●最終兵器をさがせ

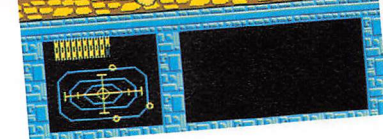
敵の親玉、ゼネバスを倒すには、最終兵器・ウルトラザウルスのパーツ6個、アイテム2個、そしてそれを組み立てる人が必要になるのだ。

迫力の3D表示戦闘シーンだ

マップの移動中や、奪い返す以前の砦や街などで、敵と遭遇すると画面が切り換わり3D表示の戦闘シーンになる。ここでは複数の敵が自分を取り囲むように現れるので、レーダーを見ながら、照準を上下左右に移動させて敵を破壊していこう。

このときにゴジュラスが仲間のゾイドを何体か連れている場合は、ゴジュラス以外のゾイドに乗りかえることができる。それぞれのゾイドには攻撃力、防御力、移動速度などの違いがあり、敵の種類によって使いわけることが重要になるぞ。

←戦闘に入るまえにまず敵の情報が入る

→これがレーダー。丸印が敵の位置だ

↓3D表示でリアルな戦闘シーンなのだ

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	PAC
価格	6,800円

へんてこな家族が主人公

ゲーム大会に優勝して賞品をもらおうと思っている家族が主人公。ネコもふくめた家族全員がめいめいのマシンを作って大会に参加するのだ。ワールドごとにだれでプレイするのか選んで発進する。

⬆優勝をねらう家族の集合写真。だれでプレイするのかも重要だ！

⬅パピクル

⬅パピクルのレビュール号はナマズに似てる

シルクル➡

➡シルクルのダックスベリー号。オマルじゃない

ミロクル➡

➡ミロクルのピーピーケロル号。へんな名前だね

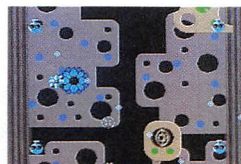
⬅ニャンクル

⬅ニャンクルのスィエルシャート号。ネコ型だ

マミクル➡

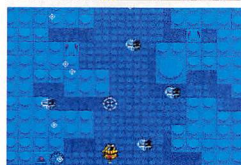
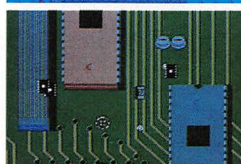
➡マミクルのマンマイム号はカタツムリのよう

いろんなワールドを飛びまわる

ゲーム大会の開催地が亜空間ゲームハウスというだけあって、いろいろなワールド（ゲーム空間）を飛びまわる。ゲームセンターやファミコンで見たことあるゲームのパロディーになっているワールドがあったりするのだ。ゲームマニアのキミにこそわかる笑えるキャラも出てくるぞ。

⬅ファンタチーズというワールドだ

⬅ブロックマニアワールド。あれ？

⬅あらあら、回路の中まできたのね

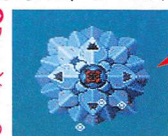
⬅グラ……じゃなくてバスディウス

⬅これはジグソーパズルのワールド

⬅RPGワールドのネクロガルドだ

マップがパロディーしてる

右のマップは、ワールド1と2の一部だ。ワールド1はゼビ◯スかと思いきや、じつはゴルフ場だったりする。ステージ2はクレイジーク◯イマーのように見えるけどなんとなく雰囲気が違う。ワールド1のように、ワールドによっては最後に戦うボスまでそれっぽかったりするのだ。

なお、各ワールドには隠れショップがある。飛んでくる敵の出すエッグ（お金の代わり）をたくさん集めて、ショップでパワーアップアイテムと交換するのだ。

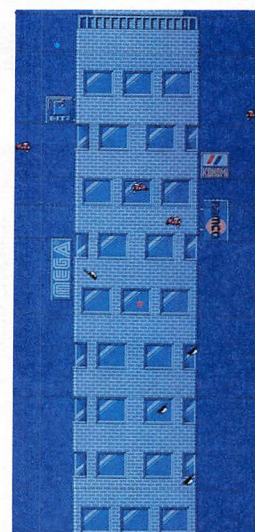
➡ワールド1のボスはやっぱりこれなのね！

⬅この謎のサングラス男は何者なんだろう？

⬅道がずうっと続いて、道が切れたなっと思ったら、なんとゴルフ場だった。その名もゼビスカントリーだそうな。なるほど

⬅な、なんだビルディングに付いてるこの看板は。メガ、ラムコ、コナミ、ニントンドウ？　ビッツの看板まであるんだよね

発売中

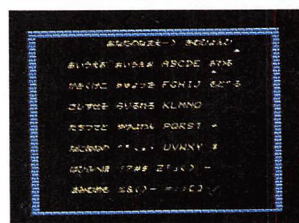
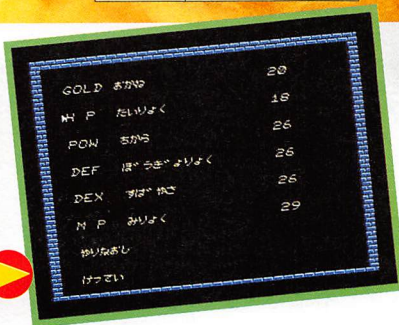
FAN-NEWS

シリアスちょっぴり、笑いタップリのコミカルRPG!?

王子ビンビン物語 それから白書

イーストキューブ
☎011-711-7709

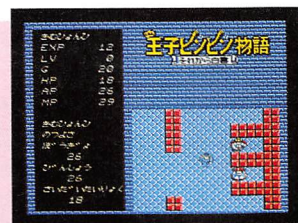
媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ	ディスク
価　格	7,800円

自分だけのキャラクタを作って冒険の旅に出よう！

シリアスで重苦しいRPGに飽きたキミにピッタリなこのゲーム。コマンドの内容、敵やアイテムの名前など、全体的に冗談あふれるコミカルなRPGだ。ストーリーは、王子であるキミが行方不明になったお姫さまを探し出す、というよくあるパターン。出発の前に王女様から「このどエッチのかいしょうなし！ 姫を探すまでは戻ってくるな！」と言われるほどナンパな王子だけど、はたして無事に姫を救い、汚名挽回できるでしょうか……。

この世界にいるのは笑える人ばかり。キミも笑える名前にしよう

決められたポイント数を能力別に割り振って、自分の王子を作る

ここだ、というときのコマンド選択が大切！

コマンドは「はなす」「しらべる」「もちもの」「つよさ」の、全部で4つ。あやしい場所では「しらべる」、人に会ったら「はなす」といったふうに、状況に応じてコマンドを選び、ゲームを進めていく。ちなみにコマンドに「SAVE」がないのは、旅の途中に出てくる「SAVEストア」でできるからだ。なんだかちょっとありがちだネ。

武器を装備するのも「もちもの」コマンド

『つよさ』を選べばキミの能力、現在の強さがひとめでわかるんだ

世界中を歩きまわって情報を集めまくろう！

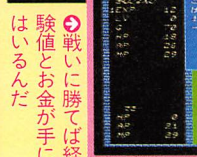
お城や町、そのほか建物を見つけたらちゃんと場所をチェックしておこう

姫の居場所に関する情報を聞こう

情報集めはRPGの基本。冒険を始めたばかりの頃は姫に関する手掛かりがまったくない。城を出てからは「ニャーゴの街」「シンデレラ城」など、いろんな場所に出るので、行く先々で情報を集めよう。また、この世界の地形はなぜか日本にすごく似ているので、おおまかな日本地図を用意してそれに情報を書き込んでいけば、冒険がとってもラクになるのだ。白地図に記入しながらぜひ試してみてね。

トニー谷もビックリ！さいザンスなモンスターたち

冒険の途中でキミが出会うモンスターたちは、ふざけた、じゃなくてユニークなヤツらばかり。でも、笑ってばかりいてはダメ。モンスターを倒して経験値を集め、キミは強くなっていくのだから、かわいそうだけど遠慮なく倒そうね。

モンスターが出現。戦うのも逃げるのもキミしだいだぞ

戦いに勝てば経験値とお金が手にはいるんだ

こびとピコ　敵のくせにカワイイなんて許せん

レゲエのおじさん　きたない、くさい、みっともない

いんけんまめ　見るからに暗そうなモンスターだ

かものはしジロー　キミは、かものはしを知ってる？

ひめだるま　たなに飾っておくとピッタリだね

ひゃくめようかい　やっと怪物らしいヤツが登場した

発売中

FAN NEWS

2人麻雀の勝ち抜き戦に実戦問題集がドッキング

井出名人の洋介 実戦麻雀

パック・イン・ビデオ
☎03-226-9491

媒体	ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	PAC
価格	6,800円

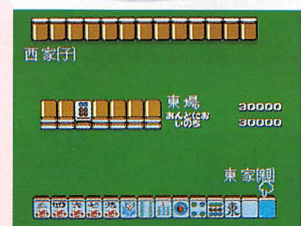
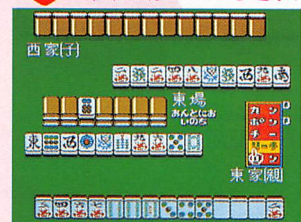
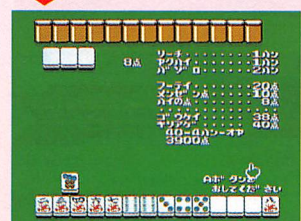
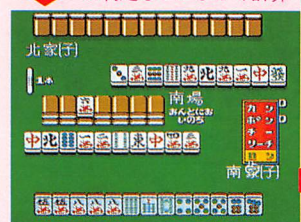
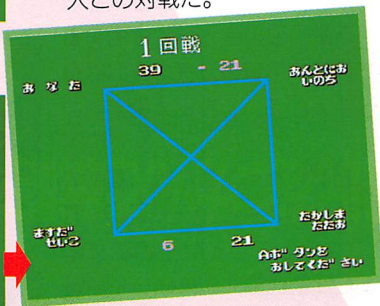
名人決定戦は公式戦ルールの勝ち抜き戦

牌の配り方はとてもリアル。4枚まとめて取ってきてならべるさまは実戦そのものだ！

このゲームには、名人決定戦、実戦麻雀、実戦問題、という3つのモードがある。

名人決定戦は、個性的な31人の雀士との勝ち抜き戦。PACにゲームセーブできる。

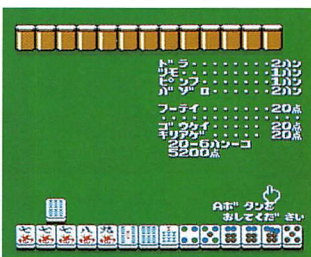
名人戦は競技麻雀で打つ。3万点持ちの半荘戦、ノーテン親流れ、ノーテン罰符あり、喰いタンあり、フリテンリーチあり、2翻縛りあり、ツモピンフあり、ドラは表ドラのみ、一発なし、のルールだ。

始まると3人の雀士がランダムに選ばれ、3人との総当たり戦(2人麻雀なので3半荘打つ)を行う。勝率で2位以内になると2回戦に進む。ほかの雀士も同じように戦っているので、1回戦ではプレイヤーをふくめて32人いた雀士が2回戦では16人に絞られる。2回戦、3回戦と同様に進み、雀士が4人になる4回戦で勝率1位になると、いよいよ名人との対戦だ。

1回戦が始まった。プレイヤーはいつでも起家！

ツモやリーチなどを指示するときウインドウが開く

和了！ 符の勘定、役の判定などこまかく計算

半荘終了間際。トップはほぼ確定しているので余裕タップリだ

半荘が終わると4人のメンバーのスコアが表示される。今回はトップだ！

実戦麻雀は特殊なルールを設定できる

名人決定戦だけではかたくるしい、と思うプレイヤー用に、ルールを変えられるのが実戦麻雀モードだ。

裏ドラやカンドラを有効にしたり、リーチ一発を役として数えさせたりできる。ふつうのルール設定に加え、特殊ルールとしてドボンやアカ5ピン、シーサンプーター、流し満貫、といったインフレ麻雀系のルールも設定できる。ここまでそろっていれば仲間内のルールと同じに打てると思う。また、ゲーム中に流れるBGMを変えたりできる。

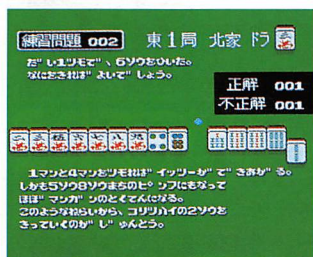
特殊ルールを設定しているところ。かなりローカルなものまであるのだ

ちょっと見にくいかもしれないけれど右端の牌はアカ5ピンなのだ！

実戦問題集も単行本なみのボリュームだ

実戦問題モードは、必勝の一打、これでバッチリ多メンチャン、究極の点数計算問題、の3種類の問題集だ。

必勝の一打は、局面による打ち方の指南という感じで、答えの正否にかかわらず、教訓的なことばが表示される。200問も用意されている。

多メンチャンは、複雑な待ちになっている手牌を表示して待ち牌を答えさせる問題集。全25問だ。

点数計算は役を覚えたり符の数え方を覚えたい人におすすめの全50問の問題集だ。

必勝の一打。井出名人の教訓的メッセージを軽んじてはいけないぞ！

頭を使わされる多メンチャン問題。ならべ直しながら答えたいところだ

発売中

RPGとAVGがドッキング。3人の抜忍の物語

抜忍伝説（ぬけにんでんせつ）

ブレイングレイ
☎03-499-6943

媒体	2DD(4枚組)
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

死の掟を破った男たち

時に天正10年(1583年。安土桃山時代)。諸国大名の野望に満ちた戦国の世である。このころ、血なまぐさい時代の裏に暗躍(あんやく)するいくつかの忍者の集団があった。

ある夜、忍者集団の1つ、伊賀忍軍の頭領(とうりょう)である百地三太夫を訪ねた中忍・服部半蔵(すこしえらいにんじゃ)がいう「邪鬼丸(じゃきまる)、幻妖斎(げんようさい)、小源太の3名、いまだその消息がつかめません」。死の掟(おきて)を破った抜忍(ぬけにん)3人の奇想天外な物語の始まりである。

伊賀忍軍の頭領、百地三太夫。非情な掟で伊賀忍をひきいている

邪鬼丸、幻妖斎、小源太の過去

4枚のディスクのうち1枚は3人の主人公の過去を説明するための紙芝居デモになっている。野性児だった邪鬼丸、仙術(せんじゅつ)の修行をつんでいた幻妖斎、そして下忍(したっぱのにんじゃ)のリーダー格だった小源太。下の写真は紙芝居のダイジェスト版。ときたまアニメしたり画面がモノクロになったりするのだ。

あやめ

鞍馬山の大天狗に育てられた野生児。10才のときに服部半蔵にさらわれて忍者になる。甲賀の女忍者(くのいち)あやめをかばって抜忍となる。あやめとの再会が目的。

仙術の修行中に穴丸右衛門に凍結行の秘術を見せられ、術を学ぼうと伊賀に入る。凍結行がにせの術であったことを知り、本物の術を求めて抜忍となる。

地雷也

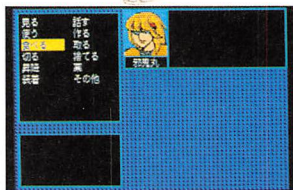
伊賀の下忍のリーダー格であったが、相棒の地雷也の仇を討つために抜忍となる。すべての毒を体内で中和させてしまう特異体質の持ち主である。

走る、探る、戦う3人の抜忍

残りの3枚のディスクは、3人がべつべつに主人公となったストーリーのゲームディスクになっている(3種類のAVGという感じ)。

ゲームの進め方はドラクエなどのRPGに似ている。画面写真の右端にある縦長の地図が全体マップ。中央に表示されているのは、森や村などの地形マークで表示される拡大マップだ。村などに入ると店や長老の住む家などがあり、アイテムを購入したり情報を集めたりできる。

ふつうに移動している画面。薬草や食料が落ちていることがある

村の中。いろいろな人から情報を聞いたり店で買い物したりする

食事をしたり薬や道具を作るときはコマンドモードの画面になる

戦闘シーン。状況を見て武器や術を選んで仲間とともに戦うのだ

有名な忍者も続々と登場する

『抜忍伝説』には多くの脇役が登場する。とくに3人を追う敵や協力者として登場する伊賀や甲賀の忍者たちには有名人が多い。真田十勇士でおなじみの猿飛佐助、美形の忍といわれる霧隠才蔵、忍者の代名詞ともいえる服部半蔵(なんとプレイヤーの敵なのだ)、希代の大泥棒にして伊賀の抜忍である石川五右衛門(ごえもん)など、だれでも知っている忍者ばかりだ。

ほかにも織田信長や豊臣秀吉といった戦国武将も登場して物語を盛り上げている。

大泥棒石川五右衛門。このゲームでは邪鬼丸の師匠として登場！

発売中

FAN NEWS

広い迷路を戦い進むアクションゲーム！

Testament
テスタメント

パショウハウス
☎03-486-0684

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	―
価格	7,800円

各ステージでパーツをそろえペンタドラゴンを倒すのだ！

なめらかな8方向スクロールのアクションゲーム。長い眠りから目をさまし、神への復讐を始めた「ペンタドラゴン」を探検家の「ライール」が倒しに行くという設定だ。縦横両方向スクロールのマップは、階段に乗らないと通れないところやトラップなんかがあって、アイテムで地形を見ても迷子になるほどややこしい迷路になっているのだ。ステージは6つあり、究極の武器「シルバーキャノン」の隠されたパーツを集めなければクリアできないのだ。

ステージ1 ちょっとマップ

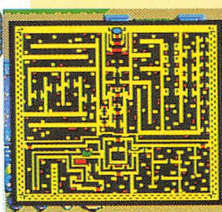
スタート

アイテム あるある

アイテムはここで紹介している以外にもたくさんあり、道に落ちているのでどんどん取りまくろう。

ライフル
最初はピストルだけ。これで強化しよう！

ショットガン
3方向に弾が出る。はっきりいって便利

ハンバーガー
体力回復剤。食べ過ぎると足が遅くなる

マップ
取ってESCキーを押すとマップが出て、出口と自分の位置が点滅する。ただし、相当複雑なので、見ても覚えられないことが多い

階段攻撃でへんし〜ん

階段にいる敵を撃つと、なぜかカエルや妖精や小人や女の子に変身してしまうのだ。別にそれだけだけど……

敵はチビとしゃべるデカキャラ

敵は動きも速く強力な弾を撃ってくる。特にデカキャラは、撃つと「やめてよ」とか「きゃー！」とか言いつつもなかなか死んでくれないぞ。

コボルト
ステージーからたくさん出てくるしつこい敵

ハーピー
でかいでかい。弾を撃ちながら近づいてくる。「やめてよ」とも言う

カミキリン
クモのおばけみたい。デカキャラはランダムに出現する。気をつけよう

超新作ソフト紹介！

COMING SOON

スタークラフトから発売される、期待のRPG『マイト アンド マジック』が今月の目玉情報だ。そしてゲームフリークを熱中させた『ザ・リターン・オブ・イシター』の開発中の写真もなかなかうれしい♡ 両方とも7月頃の発売の予定だけど、いち早い情報とMSX版の画面写真を掲載。その他移植された有名ゲームなど、あとは読んでのオタノシミ！

陽あたり良好！

■東宝■☎03-591-4557■4月発売予定

※画面は開発中のものです。

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	5,800円
ジャンル	AVG

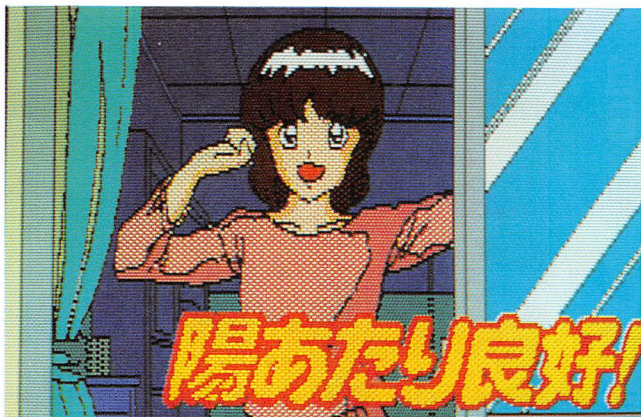
アニメのグラフィックそのままにアドベンチャーゲームで登場

明条高校の入学式も終わって、「ひだまり荘」にキミが引っ越してきたところからゲームが始まる。

キミを迎えるのはひだまり荘の住人たち（大家の水沢千草、岸本かすみ、高杉勇作、美樹本伸、有山高志、中岡誠）や同級生の関圭子。彼らと会話を交わして信頼や友情を深めたり、仲たがいしたりするうちにキミに対するみんなの対応が少しずつ変わってくる。

そんな中で事件が起きた。かすみや勇作たちと協力してこれらの事件を解決していくのがゲームの目的だ。

ゲーム中は、キミの動きしだいでまわりの対応が変わってくる。むやみにコマンドのすべてを実行してみたり、無意味なことばかりしていると、みんなから嫌われて絶好されてしまうこともあるぞ。

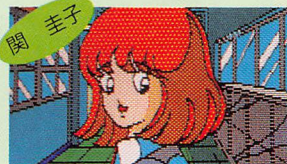
漫画やアニメで見た顔に劣らない絵で話が展開していく、キミしだいのマルチエンディングのゲームなのだ。

⇧きれいなタイトル画面。アニメそっくりなグラフィックでいっそう楽しい

ひだまり荘の人々

⇧気はやさしいが食いしんぼう。圭子に好意をよせている

⇧原作のヒロイン。キミと同じ明条高校1年生。大家さんの姪

⇧物知りだが、いるのかいないのかわからないほど目立たない

⇧かすみに好意をよせるスポーツマン。ひだまり荘の住人

⇧ひだまり荘の住人ではないけど同級生。勇作を好きなのだ

⇧関圭子に好意をよせている。ハンサムだけどとにかくスケベ

⇧ひだまり荘の大家さん。ゲーム中はよきアドバイザーになる

セイレーン

■マイクロキャビン■☎0593-51-6482■5月上旬発売予定

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	AVG

アニメのように楽しいアドベンチャー！

かわいいネズミのプリルが妹クリスや森の動物たちを、魔王パズルの魔の手から守るため数々の冒険にいどむアドベンチャーゲーム。

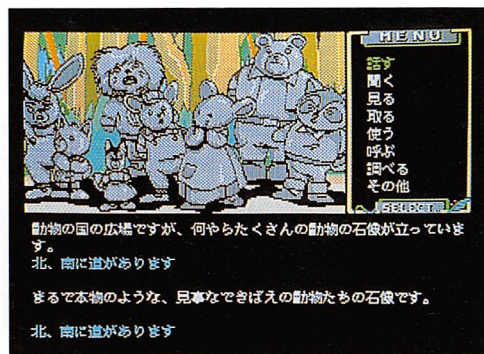
主人公プリルになったキミはいろいろな動物たちと出会い、いろいろなアイテムを手に入れつつ、ときにはサソリ、トカゲ、テンなどの敵と戦いながら旅を続けるのだ。

舞台は森、天上界、地下迷宮などバラエティに富んでいてキミの冒険をいっそう盛り立ててくれる。登場人物(動物?)も多く、それぞれにかわいいグラフィックでゲームに関わってくるのだ。

ゲームの進行はコマンド選択方式で、アニメのようにスムーズな話の流れを楽しめる。

これがキミ、主人公のプリル。とってもかわいいネズミなんだ

4つの耳を持つ不思議なうさぎ。時間を管理するうさぎなんだ

こいつは恐ろしいサソリだ。こんな敵も倒さなければいけない

たくさんの動物たちが石にされている。早く助けろ

左上がグラフィック画面。右上が使えるコマンドだ

名人への道 谷川浩司の将棋指南II

谷川王位監修の将棋ソフト第2弾

■ポニーキャニオン■☎03-221-3161■5月21日発売予定

ゲームの特徴は4人のキャラクタと対局し、その4人に勝つと谷川浩司と「名人戦五番勝負」ができ、3勝すれば谷川浩司から推戴状(すいたいじょう)がもらえる。

ほかにも、「詰め将棋」「次の一手」の2とおりの問題集もある。「詰め将棋」は3手詰めから11手詰め。「次の一手」では5級から四段まで、キミの棋力を判定してくれるのだ。

さあ、いよいよ勝負開始だ。気合いを入れていこう！

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	5,500円
ジャンル	将棋

これは「次の一手」。つぎにキミがどう指すかで棋力を判定してくれる問題集だ

「詰め将棋」の画面。ここからどう詰めるかの問題集。全部で40題用意されている

名人戦のようす。形勢はなんともいえないところ。後手方、向かい飛車の急戦模様。なかなかの好勝負

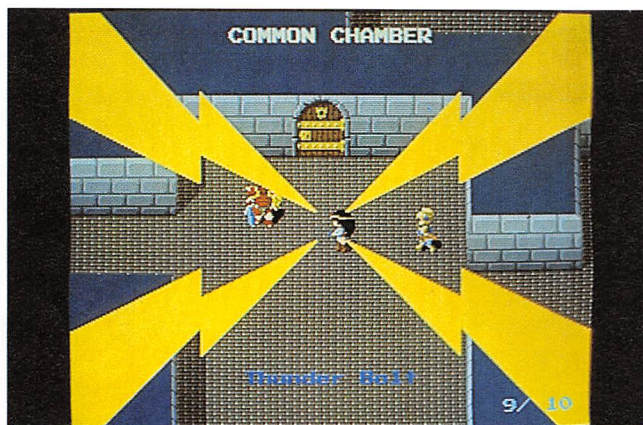
ザ・リターン・オブ・イシター

※画面は開発中のものです。

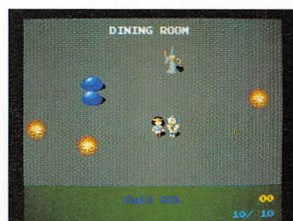
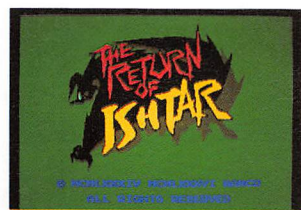
媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	RPG

■ナムコ■☎03-756-7651■7月発売予定

ゲーセン版から移植の、大ヒットRPG

2、3年まえにゲームセンターに登場して数々のゲームフリークを熱くさせた『ザ・リターン・オブ・イシター』が、ファンの期待に応えてMSX2に移植されるのだ。

⬆開発中の画面だけど、ちゃんと『リターン・オブ〜』してるでしょ!

発売は7月の予定なので少し先だけどゲーセン版を完璧に移植するということで、楽しみだ。

前作『ドルアーガの塔』で勝利した「ギル」と「カイ」の2人が、今度は塔から抜け出すために戦うという設定だ。

⬆黄色いハチマキの女の子が大活躍してくれる「カイ」ちゃんだ

⬆ゲームセンターのと同じだね!

ゲーム中は「カイ」の6種(合計64個)の呪文をどう使うかというのが勝負になる。敵はドルアーガを殺されたので怒ってよりいっそう強さを増している。フロアも複雑で難解なRPGだ。

⬆コンティニューすることもパスワードで始めることもできるのだ

ウルティマ
恐怖のエクソダス

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	RPG

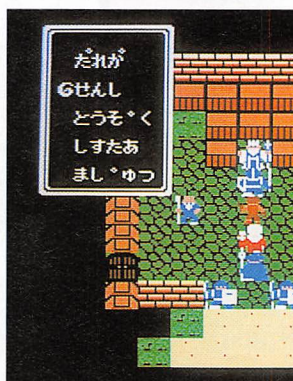
■ポニーキャニオン■☎03-221-3161■5月21日発売予定

ファミコン版から移植のビッグゲーム!

4人でパーティを組み、広大なマップを戦い進むRPGだ。魔法や攻撃力など、能力の違う5つの種族と、11種類の職業を持つ人の中からキャラクタを選択してゲームを始める。だから誰を選ぶかによってゲームの展開も違ってくるというわけ。最終目的は呪文によって活動を開始した炎の島『エクソダス』の謎を解くことだ。城や3Dダンジョンのある『ソーサリア』大陸を冒険しよう。

⬆職業によって、持てる武器の数や使える呪文の数がちがってくるのだ

⬅やあこんにちは! ようこそウルティマの世界へ! 勇者4人デ〜ス

⬆敵に会うと戦闘画面に変化!

⬅知らないおじさんだ。とりあえず人に会ったら話をするのはRPGにかかせない行動。コマンド選択で簡単になんでもできてしまう

マイトアンドマジック

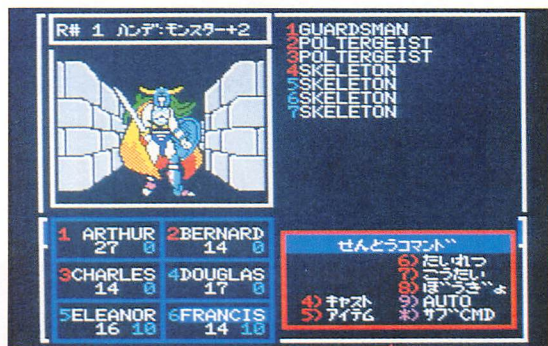
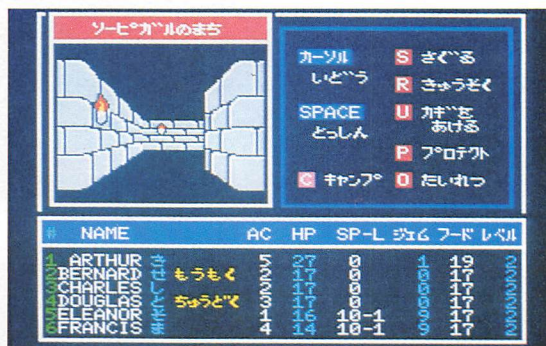
■スタークラフト■☎03-988-2988■7月中旬発売予定

媒　体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	未定
ジャンル	RPG

ケタ違いに難しいマニア向けのRPG！

他機種で大人気の本格RPGの移植版の登場だ。

ゲームの進行はコマンド選択式で、はじめは目的がわからない。目的を探しながらゲームを進めるのだ。ゲームは1人で冒険を進めるほかに、6人までのパーティを組むことができる。パーティの人数はスタート時に自分で決めるしくみだ。職業も騎士、戦士、射手、盗賊、僧侶、魔法使いの6種類と豊富だ。

「ヴァーンの世界」の町や城、地下洞窟、森や海、砂漠など、冒険の場もじつに変化に富んでいて、広大なロールプレイングゲームだ。

⊖画面はすべて3D表示。背景も豊富でプレイヤーをあきさせることなくゲームが進む。キャラクタもキレイなのだ

⊖登場する敵キャラの数、およそ200種類。敵のグラフィックもキレイだ。画面もきっちり整理されていて見やすいね

亜空戦記グリフォン

■マイクロキャビン■☎0593-51-6482
■5月下旬発売予定

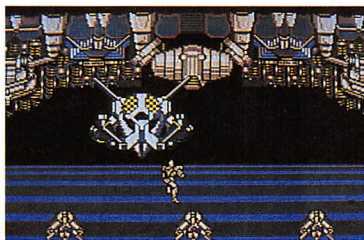
媒　体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	6,800円
ジャンル	3Dシューティング

擬似3Dのシューティング

銀河系を舞台にした、高速スクロールの撃ち合いゲーム。3D画面がぐんぐんせまってくる迫力と美しさはなかなかのものだ。

主人公は女の子。突然の戦争から母星を守るため、可変メカ「スレイブ・ガンナー」に乗って飛び立った。その勇敢な彼女を待っているのは広大で真っ暗な宇宙空間と、たくさんの敵の飛行物体だ。上下左右に身をかわしながら、前へ前へと進んでいく。メカ「スレイブ・ガンナー」は、始めは飛行機の型で攻撃をしていき、敵の母艦が見えたら中に入りこみ、今度はロボットに型を変えてやっぱり敵と戦っていくのだ。ステージ数は4つで、マップのだいたいまん中あたりに敵の母艦があるのはどのステージにも共通している。

すいこまれていきそうな素早いスクロールについてこれるかな？

⊕ゲーム前半のもよう。大きな物体が敵の母艦だ。敵を全滅させれば中に入れる。なんと、美しい〜！

⊕侵入したあと。銀色の人みたいなのが変形したスレイブ・ガンナーの雄姿だ！　かっこいい〜!!

MSX2版

ドラゴンクエストII 悪霊の神々

やっと発売のMSX2専用なのだ！

■エニックス■☎03-366-4345■5月発売予定

MSX1・2両用のあとを追いかけての発売で、スクロールがやや遅くなったこと以外は、内容はまったく同じ。パスワードもそのまま使えるよ。

⊕全国1千万のドラクエファンのみなさま。新たな冒険が始まりました

媒　体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	6,800円
ジャンル	RPG

⊕少しはきれいな画面になったかな？　さぁ、でかけるか！

燃えろ!! 熱闘野球'88

■ジャレコ■☎03-708-4820■5月25日発売予定

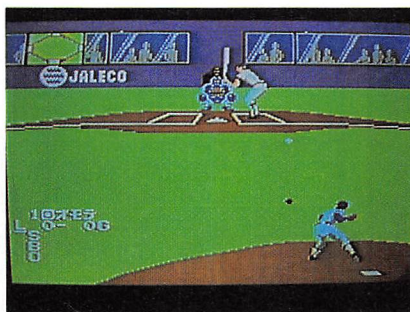
ペナントレースで遊べる機能豊富な野球

媒体	(メガロム)
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	野球

ファミコン『燃えプロ』のMSX2移植版。

ペナントレースモードでは12球団から好きなチームを1チーム選び、80勝をあげればリーグ優勝。ほかに2人プレイを楽しむ、VSモードも用意されているぞ。

試合まえに先発ピッチャーを決めて試合にのぞむが、ペナントレース中に連投しつづけることができないような配慮もあって、本格的なつくり。

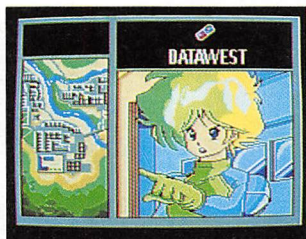
音声合成機能も装備して、アウト、セーフの判定などの声が出るのだ。

↑右投手だと逆に投手の右から見た画面に変わる

↑投手交代のときには、こんなデモがスコアボードにうつしだされる

第4のユニット

記憶喪失の美少女が過去と事件を追求するAVG

■データウエスト■☎06-968-1236■4月下旬発売予定

他のパソコンから移植のグラフィックAVG。ある日、東京上空で不可解な航空機撃墜事件が起きた。破片の散乱する森の中で裸の美少女が目をさまし、自分が全ての記憶を失っていることに気がつく。キミはこの美少女になりかわり、自分は誰なのか、なぜ航空機撃墜事件に関係しているのかなど、かずかずの謎を解いていくのだ。森で助けてくれた「優介」を協力者に、事件を追う「山田」記者に会ったりして真相を追求していこう。ゲームはコマンドとアイコンを選択しながら進めるのでムダな手間はいらないよ。

↑うわさの美少女。もしかしたら宇宙人かもしれない……

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	AVG

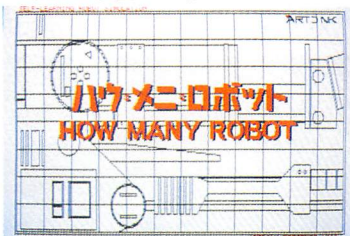
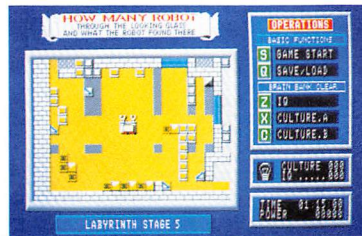
ハウ・メニ・ロボット

■アートディンク■☎0474-77-7541■4月9日発売予定

操作・教育のパズルゲーム

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	シミュレーションパズル

ロボットを操り、画面内の時限爆弾を爆弾処理装置に運ぶのがゲームの目的。簡単そうだけど、問題はいちいちキミがロボットに「行動」を教えなければいけないというところ。始めはロボットは何も知らないので立ったまま。「前進」させると歩くことを覚えるけど、平気で障害物にぶつかってしまう。障害物にぶつかったら「曲がる」ことを教えると、次からはよけるようになる。こうしてアイテムを取ったり置いたりできるようになり、たくさんの行動パターンを記憶させてゲームをするのだ。時限爆弾が爆発するか(タイムアップってこと)ロボットのエネルギーがなくなるとゲームオーバーだ。1ステージはだいたい16画面分でタテにもヨコにもスクロールし、全部で9ステージもある。クリアするごとにマップは複雑になるので、どんどんロボットを賢くしていこう。

思いどおりにロボットが動かなくてイライラしちゃうかも。

↑タイトル画面。ちなみにタイトル画面とは関係ないが、おりこうさんになる前のロボットにムリをさせると死んでしまうのだ

↑黄色の光が射しているところは自由に動ける。暗いところはランプを持ってきてバッテリーにつながないとエネルギーが減る

ゲームもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

★印付きは MSX2専用のものです。

MSX 新作発売予定表

月	発売予定日	タイトル(媒体)／メーカー名／予定価格
4月	1日	★殺人倶楽部(D)／マイクロキャビン／7,800円
	1日	★魔神宮(D)／ザイン・ソフト／7,800円
	2日	勇士の紋章(R)／スキャップトラスト／6,800円
	5日	★井出洋介名人の実戦麻雀(R)／パック・イン・ビデオ／6,800円
	5日	★釣りキチ三平(R)／ビクター音楽産業／6,800円
	8日	MSX・FAN5月号(本)／徳間書店／360円
	8日	★マンハッタンレクイエム(D)／リバーヒルソフト／7,800円
	8日	★ラスタン・サーガ(R)／タイトー／5,800円
	8日	★マース(R)／デービーソフト／価格未定
	9日	★ハウ・メニ・ロボット(D)／アートディンク／7,800円
	10日	★大戦略マップ集(D)／マイクロキャビン／3,000円
	上旬	★サジリ(D)／日本テレネット／6,800円
	上旬	★ほっと・MILK(D)／フェアリーテール／4,800円
	上旬	★テスタメント(D)／バショウハウス／7,800円
	上旬	★ヤシャ(R)／ウルフチーム／7,800円
	中旬	★ヨトゥーン(D)／ザイン・ソフト／7,800円
	中旬	★ミスティー (D)／チャンピオンソフト販売／6,800円
	中旬	★陽あたり良好！(D)／東宝／5,800円
	中旬	★制覇(D)／日本物産／6,800円
	中旬	★セーラー服美少女図鑑(D)／フェアリーテール／3,800円
	中旬	★麻雀狂時代(D)／マイクロネット／6,800円
	中旬	★艶談(えんだん)源平争乱記 いろはにほへと(D)／全流通／6,800円
	28日	パロディウス(R)／コナミ／5,800円
	29日	★ゾイド(R)／東芝EMI／5,800円
	下旬	★サイキックウォー(D)／アスキー／8,800円
	下旬	★殺しのドレス(D)／フェアリーテール／6,800円
	下旬	★ブロックターミネーター(D)／ドット企画／6,800円
	下旬	★ファミクル・パロディック(R)／BIT²／6,800円
	下旬	★第4のユニット(D)／データウエスト／6,800円
	？	★F-15ストライクイーグル(R)／システムソフト／5,800円
	？	★ジプシー(D)／チャンピオンソフト販売／8,000円
5月	7日	MSX・FAN6月号(本)／徳間書店／360円
	上旬	★セイレーン(D)／マイクロキャビン／7,800円
	上旬	★ハイデッカー(D)／ザイン・ソフト／価格未定
	中旬	★ザ・マン・アイ・ラブ(D)／シンキングラビット／7,800円
	21日	★ウルティマ(R)／ポニーキャニオン／6,800円
	21日	★谷川浩司の将棋指南Ⅱ(R)／ポニーキャニオン／5,500円
	21日	★HBP-F1WP(24ドットサーマルプリンタとMSX-WriteⅡのセット)／ソニー／69,000円
	25日	MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー③(本)／徳間書店／780円
	25日	MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー③(R)／徳間書店／5,800円
	下旬	★THEプロ野球激突ペナントレース(R)／コナミ／5,800円
	下旬	★ドルイド(R)／日本デクスタ／6,800円
	下旬	★亜空戦記グリフォン(R)／マイクロキャビン／6,800円
	下旬	★MSX-WriteⅡ(R)／アスキー／24,800円
	？	★波動の標的(D：漢字ROM不要版)／ソフトスタジオWING／9,800円
	？	★ドラゴンクエストⅡ(R)／エニックス／6,800円
6月	8日	MSX・FAN7月号(本)／徳間書店／360円
	25日	★燃えろ!!熱闘野球'88(R)／ジャレコ／価格未定
	？	★ドーム(D)／システムサコム／9,800円

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

月	発売予定日	タイトル(媒体)／メーカー名／予定価格
6月	？	★シャティ(D)／システムサコム／9,800円
	？	★TDF(D)／データウエスト／6,800円
7月	5日	★ディスクマガジン(D)／コンパイル／980円
	8日	MSX・FAN8月号(本)／徳間書店／360円
	上旬	★アレスタ(R)／コンパイル／6,800円
	上旬	★クリムゾン(D)／スキャップトラスト／6,800円
	上旬	★クリムゾン(R)／スキャップトラスト／6,800円
	中旬	★マイト アンド マジック(R)／スタークラフト／価格未定
	20日	★スターシップランデブー(D)／スキャップトラスト／7,800円
	20日	★ベトナム1968(媒体未定)／スキャップトラスト／7,800円
	？	★エグザイル(仮称)(R)／日本テレネット／7,800円
	？	★ザ・リターン・オブ・イシター(R)／ナムコ／6,800円
	？	★ファンタジー(D)／ボーステック／価格未定
発売日未定		★戦場の狼(R)／アスキー／5,980円
		★魔界村(R)／アスキー／5,980円
		サイキックウォー(R)／アスキー／7,800円
		★アルギースの翼(D)／工画堂スタジオ／7,800円
		★アルギースの翼(R)／工画堂スタジオ／7,800円
		★ブレイクショット(R)／コナミ／5,800円
		★怒霊戦記(D)／ソフトスタジオWING／7,800円
		★ガルフォース 怒濤のカオス(D)／スキャップトラスト／7,800円
		★ガルフォース 虹の彼方に(D)／スキャップトラスト／7,800円
		★リトルバンパイアー(D)／チャンピオンソフト販売／6,800円
		★イース2(D)／日本ファルコム／7,800円
		クレイズ(R)／ハート電子／5,800円
		★抜忍伝説 番外編(D)／ブレイングレイ／3,000円
		★ラストハルマゲドン(D)／ブレイングレイ／9,800円
		★めぞん一刻 完結編(D)／マイクロキャビン／7,800円
		★ソリティアロイヤル(D)／ゲームアーツ／価格未定
		★あさりワールドRPG(R)／ゲームアーツ／価格未定
		★ぎゅわんぶらあ自己中心派(R)／ゲームアーツ／価格未定
		ぎゅわんぶらあ自己中心派(R)ゲームアーツ／価格未定
		★蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン(D)／光栄／価格未定
		★蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン(R)／光栄／価格未定
		蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン(R)／光栄／価格未定
		モンスターランド(R)／日本デクスタ／価格未定
		★クレイジークライマー(R)／日本物産／価格未定
		★テラクレスタ(R)／日本物産／価格未定
		★ストーム(D)／マイクロネット／価格未定
		★メルヘンヴェールⅡ(媒体未定)／システムサコム／価格未定
		★ルパン三世 バビロンの黄金伝説(媒体未定)／東宝／価格未定
		★スターヴァージン(媒体未定)／ポニーキャニオン／価格未定
		★首切り館(媒体未定)／BIT²／価格未定
		(機種未定)Mr．プロ野球(媒体未定)／クリスタルソフト／価格未定
		(機種未定)あけみとモアイの占いセンセーション(媒体未定)／コナミ／価格未定
		(機種未定)ガーディック外伝(媒体未定)／コンパイル／価格未定
		(機種未定)田代まさしのプリンセスがいっぱい(媒体未定)／ハル研究所／価格未定
		(機種未定)ビバラスベガス(媒体未定)／ハル研究所／価格未定
		(機種未定)目指せパチプロパチ夫くん(媒体未定)／ハル研究所／価格未定

この情報は3月29日現在のものです。

出会いや別れが心に残るような生活感のあるRPGを作りたい

FAN CLIP

イース

語り手

宮崎友好氏

（ゲームシナリオライター）

むかしは１人でソフト全部を作っていた時代もあったけれど、いまは、チームで作ることが多い。日本ファルコムで『イース』を作ったチームに参加した宮崎さんは、各機種版共通のシナリオを書き、ＭＳＸ２版ではプログラミングもやった。そして、もちろん『イースII』（イース完結編：ＭＳＸ版は未定）のシナリオも担当している。

家の近くにファルコムがあった

以前、友だちどうしでロールプレイングゲームを作って遊んでいたことがあるんです。といってもパソコンのではなくて、もとからあるD&Dみたいなボードタイプのやつですね。フィギュア（人形）を作って、シナリオに従ってプレイするゲームです。この遊びがいまやっている仕事に結びついたといえるかもしれません。

パソコンは、PC-8001から始めました。といっても遊ぶだけで、アクションゲームが多かったかな。『ザナドゥ』とかファルコムのゲームはみんな好きですね。ほかには『軽井沢誘拐案内』のようなアドベンチャーゲームも好きでした。

ここに入ったきっかけは単純なんです。ソフトハウスみたいなところでアルバイトしたいなと思っていたら、たまたま家の近くにファルコムがあったという……。それまでは、『ザナドゥ』も知らなかった。

みやざきともよし　1968年、東京生まれ。現在、中央大学理工学部管理工学科在籍中。日本ファルコムでゲームの仕事を始めたのは２年まえ。「この仕事はたぶん卒業しても続けるでしょうね」。

イースとはフランスの伝説の町

はじめは、オリジナルの『太陽の神殿』や『ザナドゥ・シナリオII』のマニュアル作りなんかを手伝っていたら、プログラマの橋本さんに「今度新しいゲームを作るから」といわれて、シナリオ担当になった。それが、イースです。

空に浮かんだ失われた王国というイメージが核にあって、5、6人のスタッフでつめていくんです。「イース」という名前は、フランスの伝説の町から取ったものです。

スタッフは、ディレクター兼プログラマの橋本さん、キャラクタデザイナー、そしてマッパーというふうに分かれています。マッパーというのは、マップのデザイン専門の人のことです。

そのなかで、セリフとかアイテムとか謎解き部分のシナリオを書くのが、ぼくの役目でした。

そしてイースの物語が完結する

イースはじつはひとつの大きな話の前半部分なんです。だから、イースを終えても、姿を消したレアとか、6冊の本に秘められた力とか、いくつかの謎が残るんです。それらの謎が『イースII』で解き明かされる形で完結します。このシナリオでは、なかのキャラクタと出会ったり、別れたり、印象に残るキャラクタ作りを意識しました。

登場するキャラクタに生活感のあるようなゲームを作っていきたいですね。

⬅日本ファルコムの内部。手前が受付で奥のほうにソフトの開発チームのスペースがある

⬆ここで『イース』が作られた。いろんな機材がギッシリ

⬅「キャラクタに生活感のあるようなＲＰＧを作りたい」

EDITOR VOICE

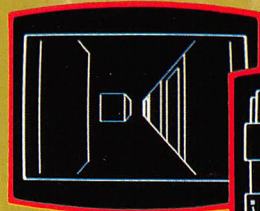
創刊１周年記念イベント・第１弾、at東京・科学技術館が３月19日から21日に

かけて催され（87ページ参照）、発売まえの『パロディウス』に読者が群がった。５分の制限時間のあいだに60万点を超えるプレイヤーもいて、さすがにパワーがあった。その片隅で、コナミの開発スタッフのＵ氏とパナソフトのＨ氏が『激突ペナントレース』で対戦していた。「半年間もデバッグのためにこれをやっていた」Ｕ氏の勝利をすべての関係者は信じていたが、結果は「これやるの初めて」というＨ氏の逆転勝ち。じつに勝負は水物である。水物といえば、ストラテジーの連載小説だ。長く難しそうなので読者には受けないだろうと思いつつも、中身がすばらしいので、掲載に踏み切ったわけだが、意外に受けた。ちなみに、この攻略小説の作者は、以前、大戦略の長大なレポートを投稿して、多くの人を感動させた広島の倉康子さんのだんなさんだ。なんという夫婦！　倉さん（夫）が仕事から帰ってくると、倉さん（妻）が「あなた、先におふろにしますか、信長の野望にしますか」なんて会話がかわされたりしているのだろうか。じつに、ＭＳＸの現場はさまざまでおもしろい。もっとおもしろくなる。だから、

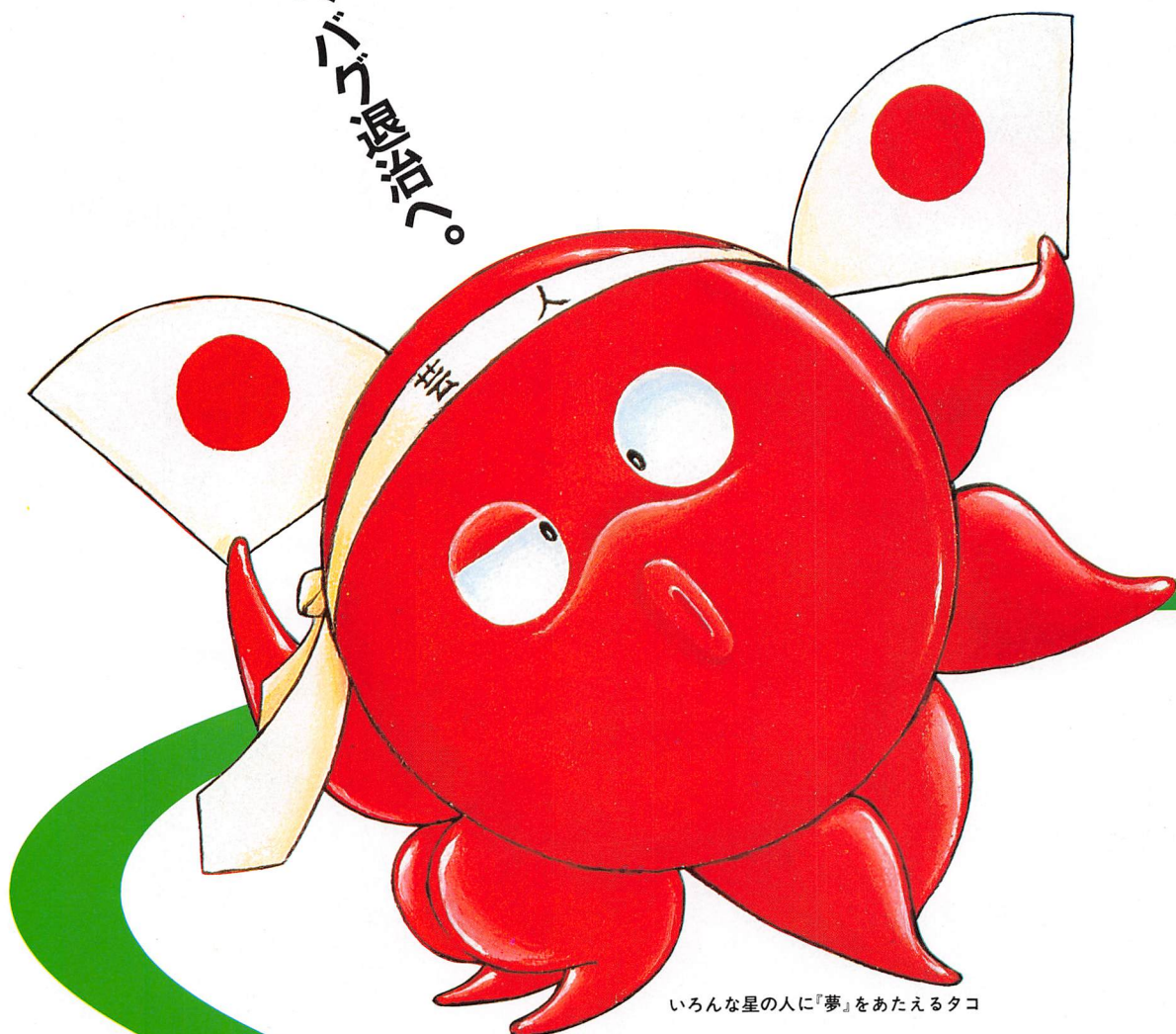
次号6月号は びっくりマークをひとつ増やして 5月7日発売!!

AD INDEX

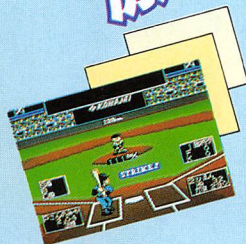
■PUBLISHER＝山下辰巳〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社■EDITOR＝山森尚■EDITOR IN CHIEF＝北根紀子■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之■SENIOR EDITORS＝今野文恵＋渋谷隆■EDITORIAL STAFF＝上村治彦＋三浦昭彦■ASSISTANT EDITORS＝安藤敏＋太田雅季＋小幡英司＋白戸知己＋高田陽＋永吉敏男＋引田伸一＋福成雅英＋松村賢司■STAFF PHOTOGRAPHER＝浜野忠夫■CONTRIBUTORS＝相沢浩仁＋田祟由紀＋諏訪由里子＋福田英幸＋堀川浩司＋横川理彦〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝渡部孝雄■EDITORIAL DESIGNERS＝デザイラ〈人見和一＋釜田泰行〉＋若尾輝見＋菅治孝＋山口浩司＋長山眞■ILLUSTRATORS＝青柳義郎＋遠藤主税＋しまづ★どんき＋野見山つつじ＋なつやませいじゅ■COVER ARTIST＝高柳祐介■COVER PHOTGRAPHERS＝矢藤修三＋大嶋一成■FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋㈱ワードポップ〈筒井雅浩・石塚壮一・崎山裕子・平間順子・蕪木紀久枝・姫野典子・佐取恵〉■PRINTER＝大日本印刷株式会社

ASCII
ASCII CORPORATION
MSX2版ウィザードリィ。本格RPGで人気沸騰中！
ギルガメッシュの酒場は薄暗く喧噪とタバコの煙に満ちあふれていた。武器や鎧のぶつかりあうガチャガチャという音、床板のきしむ音、酔っ払いのがなりたてる声、心地よい命に満ちた地上の匂い、すべてが冒険者達にとっては何ものにも代えられぬ喜びである。暖炉の上に飾られた楯と交差した戦斧は、古び、傷つき、おのが経てきた運命を誰へとも知れず語りかけている。
突然、オークの木で作られた扉が開け放たれ、酒場の喧噪が潮が引くように消えた。鎖かたびらに身を包んだ男が、酒場に入ってくるなり床に倒れ込んだのだ。男の後ろには魔術師が扉によりかかるようにして立っている。それは、人里には希にしか姿を見せない女のエルフであった。
「誰か、誰か力を貸してください」それだけ言うと、女エルフはその場に崩れ落ちた。
そのエルフと連れの戦士はゆうべの晩、このギルガメッシュの酒場で待合せをしていた二人であった。彼女達は無謀にも、酒場のおやじの制止も聞き入れず、たった二人で城の地下にひろがるダンジョンへ挑んだのである。
狂気の大君主トレボーの世界征服のための2つの条件――最強の精鋭部隊の育成と邪悪な魔法使いワードナの魔除けの奪還――を充たすことがこのシナリオの目的。地下10階にわたる3D地下迷宮には多くの困難が待ち受ける。
Wizardry®
ウィザードリィ
あのウィザードリィがMSX2版で登場。モンスターのデザインはイラストレーター末弥純氏。MSX2の表示能力をフルに使い、グラフィックも一新。データを常にチェックして、ウィザードリィの奥の深さを体験してくれたまえ。
■対応機種/MSX2
(V-RAM128K) 3.5-2DDフロッピーディスク(1ドライブも可)
定価 9,800円
絶賛発売中
MSXはアスキーの商標です。
〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル㈱アスキー営業本部 TEL03-486-8080
株式会社アスキー

KONAMI

らぎ、バグ退治へ。

芸人

いろんな星の人に『夢』をあたえるタコ

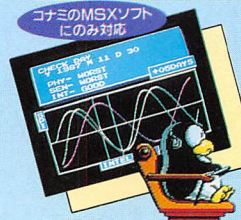
お待ちどうさまでした!コナミのプロ野球もいよいよ開幕!!

THE プロ野球 激突!!ペナントレース

MSX2対応 1Mビット SCC搭載
5,800円 5月下旬発売

キミの部屋は、もう熱狂のスタジアム! これが究極のプロ野球ゲームだ!! オープン戦・ペナントレース・VSの3モード、マルチウインドーを駆使した機能的な画面、バラエティにとんだBGM…スターティングメンバーの入替えも自由にできるぞ!

コナミのゲームを、もっと楽しく!

コナミの新10倍カートリッジ

MSX1,2対応 1Mビット+64KビットSRAM
5,800円 絶賛発売中

SRAMバックアップ機能搭載でゲームセーブがカンタン! テニス等のミニゲームも楽しめる! うれしい新機能をプラス。

史上最大のギャグ戦

コナミの人気キャラ大活躍！ これが噂（うわさ）のギャグ・シューティング!!

さすらいのペンギン

ごぞんじ・ゴエモン

伝説の英雄・ポポロン

最後のビッグバイパー

敵ボス①ビッグペンギン

敵ボス②ジャンケンポン

敵ボス③テヌキテヌキボーズ

敵ボス④メイズ

敵ボス⑤ゲ・ゲ・ゲ・アーント

大ボス・夢食妖獣バグ

パロディウス

PARODIUS™

© KONAMI 1988

——タコは地球を救う——

そなた、夢と希望のプログラマー"タコ"。かたや、宿敵・夢食妖獣"バグ"。コナミMSXの人気キャラも総出演して、おかしなおかしなギャグ宇宙大戦争の始まり始まり！

MSX対応	1Mビット	SCC搭載
5,800円		4月28日発売予定

空前のスケールで、MSX界侵攻中！

サラマンダ

MSX対応	1Mビット	SCC搭載
6,800円		絶賛発売中

マルチスクロール＋マルチプレイ＋マルチストーリー！ 常識破りの超巨大ボスも登場する脅威のスーパーソフトだ!!

3作におよぶ謎が、いま解明される！

シャロム 魔城伝説完結編

MSX対応	2Mビット
5,980円	絶賛発売中

登場人物174人、全600画面。主人公は、グリーク王国で一匹のブタと出会い、はてしない冒険の旅にでるキミ自身だ!!

週刊テレホンサービス実施都市

関東地区
本社：03-262-9110

関西地区
大阪：06-334-0399

北海道地区
札幌：011-851-3000

東北地区
青森：0177-22-5731
秋田：0188-24-7000

北陸地区
新潟：025-229-1141

四国地区
愛媛-松山：0899-33-3399

九州地区
福岡-天神：092-715-8200
福岡-大牟田：0944-55-4444

コナミ株式会社

本社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店　〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5
札幌営業所　〒060札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所　〒810 福岡市中央区天神2-8-30

MSX FAN 1988 MAY 5月号
昭和63年5月10日発行 第2巻第5号(通巻14号) 第三種郵便物認可
発行人 山下辰巳 編集人 山森 尚
発行 株式会社徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231(代)
編集 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627(代)
定価360円

印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 12089—5